
VIDEO GAME
MAGAZINE
ゲーメスト
September 15. 1996 No.179
GAMEST
平成8年9月15日号(毎月2回、15日、30日発行)
第11巻第20号通巻179号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
1996
8.30/9.15
5月30日、6月15日合併号 特別定価
550yen
特別2大付録
行こうよ!アミューズメントパーク
読者サービス部グッズカタログ
衝撃!謎の新作大解析!
独占スクープ!全キャラクター公開!!
バーチャファイター3
お待ちかね!夏のビッグイベントゲームだ!
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
スターグラディエイター/ファイターズインパクト
蒼穹紅蓮隊/ラストブロンクス
キラキラクラクラ大作戦
サバイバル攻略大作戦!
ストリートファイターZERO2
サイキックフォース
ダイナマイト刑事/闘姫伝承/ロックマン2
ニンジャマスターズ/スーパーパズルファイターIIX
バーチャロン/ゼビウス3D/G/バトルガレッガ
デカスリート/ほか
ニューゲームジャングル
プロップサイクル/ダイナマイトベースボール
マジカル頭脳パワー/ウェーブランナー/SIDE BY SIDE

超ホットなマシンの
アルに体験。
つもない迫力で迫る
ングゲーム誕生。
は周回コース。
むデッドポイントを、
でクリアしろ!



NISSAN SILVIA K's

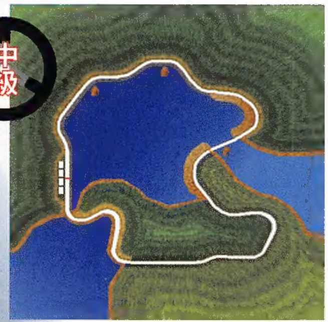
DIMENSION:4470×1690×1290mm
WEIGHT:1190kg
ENGINE:SR2ODET TWIN CAM TURBO 1998cc
205ps/6000+α r.p.m.
28.0kg-m/4000+α r.p.m.



NISSAN SKYLINE GT-R

DIMENSION:4675×1780×1360mm
WEIGHT:1530kg
ENGINE:RB26DETT
DOHC TWIN TURBO 2568cc
280ps/6800r.p.m.
37.5kg-m/4400r.p.m.

NISSAN



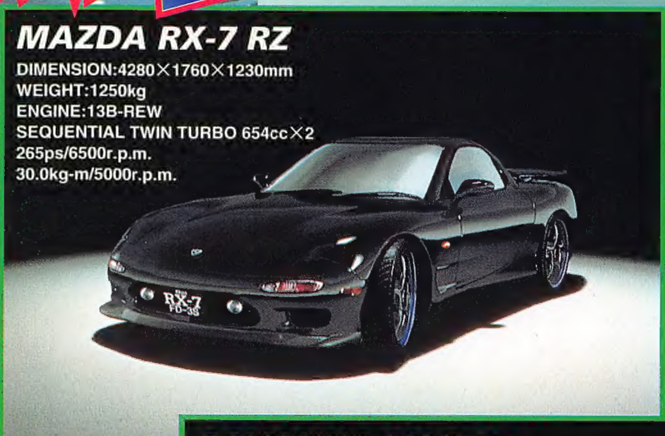




中級コース「夏」
海岸線を走るコース。コース後半はグラベル(未舗装路)があり、滑りやすい。

GET AHEAD OF ME!

負けられない。



MAZDA RX-7 RZ

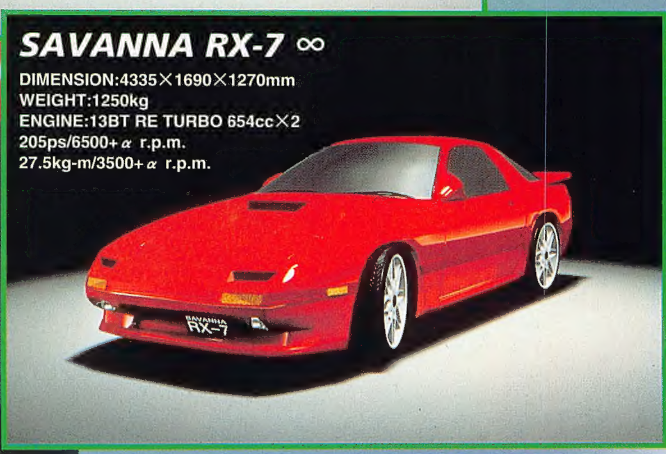
DIMENSION:4280×1760×1230mm
WEIGHT:1250kg
ENGINE:13B-REW
SEQUENTIAL TWIN TURBO 654cc×2
265ps/6500r.p.m.
30.0kg-m/5000r.p.m.



超上級コース「冬」
一面が銀世界コース。路面の(ミュー)が極端に低いので舗装路とは違ったテクニックが要求される。







SAVANNA RX-7 ∞

DIMENSION:4335×1690×1270mm
WEIGHT:1250kg
ENGINE:13BT RE TURBO 654cc×2
205ps/6500+α r.p.m.
27.5kg-m/3500+α r.p.m.

mazda

株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3

キャッチ・ザ・ハート ――

TAITO®

TOYOTA

TOYOTA TRUENO GTV

DIMENSION:4205×1625×1335mm
WEIGHT:940kg
ENGINE:4A-GEU
DOHC 4VALVE 1587cc
130ps/6600+α r.p.m.
15.2kg-m/5200+α r.p.m.



一度は乗ってみたい
"走り"をリ
かつてない興奮、とて
CG対戦レーシ
バトルの舞台
美しい風景の中に潜
自慢のドラテク





初級

初級コース「春」
桜並木が美しい、初心者向けの高速コース。



TOYOTA SUPRA RZ

DIMENSION:4520×1810×1275mm
WEIGHT:1490kg
ENGINE:2JZ-GTE
TWO WAY TWIN TURBO 2997cc
280ps/5600r.p.m.
44.0kg-m/3600r.p.m.



あの車(アイツ)には

NO WAY TO LET HIM

SIDE B
サイド バイ サイド

HONDA NSX

DIMENSION:4430×1810×1170mm
WEIGHT:1350kg
ENGINE:C30A V6 DOHC VTEC 2977cc
280ps/7300r.p.m.
30.0kg-m/5400r.p.m.





上級コース「秋」
紅葉が綺麗な山岳コース。道幅が狭く、トリッキーなコーナーが続く。ドリフトを使いこなさなければ難しい。





上級

HONDA CIVIC SiR

DIMENSION:4070×1695×1350mm
WEIGHT:1040kg
ENGINE:B16A DOHC VTEC 1595cc
170ps/7800+α r.p.m.
16.0kg-m/7300+α r.p.m.





HONDA

完成度60%VERを徹底解析

Virtua Fighter 3

ついにその姿を現したVF3。今回はプレイアブル最新バージョンの全貌に迫る!

【注】この記事は6月末の、完成度60%バージョンをもとに作成されています。そのため、実際に発売されるバージョンとは異なる場合が有ります。】

VF3は4ボタン!! 新システム解説 (60%VER)

伝統ともいえる3ボタン制がVF3でついに崩れた。注目の第4ボタン、その名は「エスケープボタン（仮）」!

TEXT / FRS-N.O

基本操作の一部も多少変化

いままで慣れ親しんできた、「8方向レバー+P、K、G」の操作形態が、VF3で進化を遂げる。パンチ、キック、ガードのおなじみ3つのボタンに、新たにEボタンという4つめのボタンが加わったのだ。Eというのはエスケープ、簡単にいうと「避け」のこと。VF2でこのエスケープは実験的に舜帝とリオンが使えたが、VF3ではこれがシステム化されて全キャラに標準装備された、といえばわかりやすいと思う。

Eボタンは避けに使うのがメインとなるわけだが、この「第4ボタン」の追加によってこれまでの基本操作系に若干の変更がなされている。

なお、現在の60%VERではEボタンはKボタンの右横に配置されていた。完成VERでどうなるかはまだ未定だ。

システムの最初となる今回は、VF2から変化した基本操作を紹介しよう。ただし、くどいようだが今回の原稿は60%バージョンをもとにして執筆されている。これから発売までに変更となる可能性は充分に考えられるので注意してほしい（でもその場合はちゃんと本誌でもフォローしていくのでご安心を）。

VF3基本操作 60%VERSION

【クイックフォワード】

QFは入力が2通り用意されている。従来のレバーを進行方向に素早く2回入れるものと、「Eボタン+レバー前」というもの。VFではレバーを素早く前後に2回入れないと思うようにキャラが動いてくれないので、こういった操作が苦手だった人には朗報だろう。

【バックステップ】

QFとまったく逆なのがこのBS。もうカンのいい人は気が付いたと思うが、これも2通りの入力が用意されている。ひとつはこれまで同様、レバーを素早く後ろへ2回。もうひとつは、「Eボタン+レバー後ろ」だ。

【ダッシュ】

VF2・1で相手と近い位置でも走れるようになったが、VF3でもこの距離は継承されている。操作も従来の「QF後レバーを進行方向にいれたまま」に加えて「Eボタン+レバー前にいれたまま」でもOKに。この入力なら、予備動作なしでいきなり走れるのでなにかと好都合かも。

【ジャンプ】

基本操作でもっとも大きな変更が加えられたのが、このジャンプだろう。

VF2までは、小ジャンプが「レバーを短く上方向に入力」、大ジャンプは「レバーを長く上方向に入力」だった。

VF3での新小ジャンプは、「レバーを素早く下、上の順に入れる」、新大ジャンプは「新小ジャンプのレバー上方向を長く入力」となっている。

この変更のおかげで、初心者にありがちな入力ミスによるジャンプ暴発などが軽減されるだろう。

【ダッシュしゃがみ】

いわゆるVF2の「しゃがみダッシュ」を正式にシステム化したものでコマンドは「レバー◆◆」、ダッシュしゃがみは瞬時にしゃがみ状態を作り出すことができる。たとえば、アキラの猛虎硬爬山のようにしばらくレバーを下に入れてから前+P、といった技でも、ダッシュしゃがみから前+Pで技を出すことが可能。

ただし、VF2のように技の硬化中に先行入力して「グラフィック上は立ち状態だが、内部処理的にはしゃがんでいる」というようなことはできなくなっている。

【移動避け】

冒頭でも説明した、あたらしいEボタンを使った移動手段。移動避けは画面に向かって奥に移動する「奥避け」と画面の手前に移動する「手前





避け」の2種類が存在する。コマンドは、奥避けが（レバー上）＋E、手前避けがレバー下＋E。ちなみに、Eボタンだけを単体で押すと奥避けになる。

また、移動の距離や角度は相手との間合いによって変化するようになっており、間合いが遠ければ遠いほど大きく、鋭角に避ける。相手の目前で「スッ」と躱すことを連想してしまうが、遠くでのEボタンも割と重要になりそうなのでおぼえておこう。

もうひとつ、避けの最中に技のコマンドを先行入力で受け付けてくれるので、逃げるばかりではなく攻撃的に避けを組みこむ…いわゆる「交差法（かわして打つ）」としても使っていけるぞ。避けというより「避けながら攻撃する手段」と考えれば使い道もおのずと見えてくるのではないだろうか。

【リングのシステムについて】

VFといえば、対戦格闘に初めて本格的なリングアウトシステムを組み込んだゲームだが、VF3ではこのリングシステムはどうなるのだろうか。

本誌でも既報どうり、「南海の孤島ステージ」のような舞台がVF3には存在している。もうこの時点で、必ずともリングサイドはキッチリ四角形というわけではないことが窺い知れるだろう。

ここもどうやらシリーズ初の、マルチタイプリングシステムが採用される見込みだ。

リングは現時点でいくつかのタイプが用意されており、例えば…。

- **全面リングアウトがある**
- **全面壁に覆われている**
- **一部のみ壁が存在する**
- **高低差がある**

…と、さまざまだ。ここで興味深いのが「高低差」というところ。じつはVF3ではリング内がまったくのフラットというわけではないのだ。注意深く写真を見てもらえれば分かると思うが、高低差によってキャラの位置関係は微妙に変化している。

しかし、このことによって上段が中段になったり、下段が中段になったりなんてことはない。しかも、ちゃんと高い位置にいるキャラが低い位置にいるキャラに技をだすと、本来狙うべき場所のほうへと角度を補正して技をだすのだ。この驚くべき細かさはまさに必見。VF1からVF2になったとき、キャラがちゃんと相手のいる方向に頭を向くようになったが、VF3ではなんと技まで高低差を修正して出してくれるようになったのである（ゲームの技術力もついにここまできたんですね）ー

自動2択はなくなる!?

VF2で問題となった、自動2択。狙った技が成立しなかったときにそれをフォローする技が出てくれる…たとえばサラのDジョイントバットとネックブリーカー（立っていればネックブリーカーが、しゃがんでいればDジョイントが決まる）とか、当て身系と単発Pの2択などは基本的にVF3ではなくなる模様。

投げおよび当て身は失敗モーションがでるようになったので、そう頻繁に当て身ばかり狙うわけにもいかなくなったということだ。



どうなる!? 技コマンド

いままでVF1からVF2へ受け継がれた各キャラの固有技は、「継承技」とよばれてほぼ持ちこされてきた。

VF3でも、もちろん継承技はあるのだが、そのコマンドが変更となる技は多くなりそうだ。これは例えば投げ技なら投げ技と、技のイメージどうり統一感を持たせたり、技の属性自体が変化したり（現時点でという断わり付きだが、例としてアキラの崩撃雲身双虎掌が投げ技属性から打撃技の属性に変化している）という理由からきている。

固有技のコマンドに関しては、現在セガ社内でも日ごとに変化している関係上、今号での掲載は見合わせた。しかし、今回のバージョンでひとつ興味深いことを発見したのでここで書かせてもらおう。

それは、技の入力が初心者にとてもやさしくなったという点だ。具体的にいうと、例えば「PPPK」というコマンドがあったとしよう。VF1やVF2ではちゃんと「Pを3回、Kを1回」と入力しないと技は発動しなかった。ところがVF3では、Pを連打してグラフィック上でPが3発出たらKに押しなおせば技が成立するのである。

かなり難しくなったコマンド入力をこのへんでリセットし、初心者でもストレスなく遊べるようにというセガの配慮がこんなところにもうかがえる。

システムはまだ確定していない部分も多いので、今回フォローしきれなかった点や、さらなる変更があったときには随時ページを割いてくわしく説明する予定だ。





梅小路葵

私に触れることができて

合気道とも違う合気柔術を使い猛者どもをなぎ倒す京女どす

枝砕き（えだくだき）

相手の足首を掴み、そのまま足首を捻りつつ膝を極めるダウン攻撃。ダウンした相手に極める技の中では最も華麗な攻撃と言えよう。

流制手（りゅうせいしゅ）

相手の上段攻撃を掴み、その力を後ろにそらすいなし技。相手を後ろにそらした後は自分で追い打ちを決めていくものと思われる。

羽朧（はおぼろ）

相手の中段攻撃を掴み、その力を後ろにそらすいなし技。流制手同様そらした後は自分で追い打ちを決めていくものと思われる。

転身入身（てんしんにゅうしん）

相手の上段パンチを奥にそらしながら相手の横に移動しつつ、相手の喉を払う返し技。上段返しも投げ同様に失敗するとスカリポーズが出る。

龍の顎門（りゅうのあざと）

相手の中段キックをそらしながら掴んで極め、そのまま倒す中段返し技。この技にも投げ失敗モーションが存在する。

渦練りの舞（うずねりのまい）

自分から相手の手首を掴み、相手の横に移動しつつ捻りを加え、相手の背後に回ったら相手を投げ倒す。相手は一回転も吹っ飛ぶ豪快な投げ技だ。

六段帯取（ろくだんおびとり）



相手の両肘を掴み、そしてその肘を極めたまま後方に倒す投げ技。見た目は巴投げだが、葵は巴投げの間に両肘を極めているのだ。

衣車（ころもぐるま）



上体を転身（半回転）させながら、相手の胸に肘を叩き込む技。転身しながら間合いを詰めつつ肘打ちを出すので、中間距離からもしよう可能。

雷神刃（らいじんは）



肘と膝を同時に前方に出し、相手を襲う技。雷神刃はしゃがみガードを立たせる（相手を崩す）性質があるため、その使い方も非常に興味深い。

草薙（くさなぎ）



草薙とは葵が使用する足払いのこと。判定はもちろん下段であるが、この草薙、技の出の速さはかなりのもの。高速の下段足払いだ。

無双破（むそうは）



しゃがみ状態から前方に身を乗り出し、下から上に打ち上げる肘打ちを出す技。このあたりが合気柔術といわれる由縁かな。

連突小太刀（れんとつこだち）



連突（パンチ連打）を3発繰り出してから蹴りを見舞うコンビネーション。最後の蹴りは、前出した草薙と同じ技を出す。

肘車（ひじぐるま）



体の内側からひねり出しながら繰り出す肘打ち。

肘車をヒットさせると相手は前のめりに苦しむので見た目に気持ち良い。

手極め倒身（てきめとうしん）

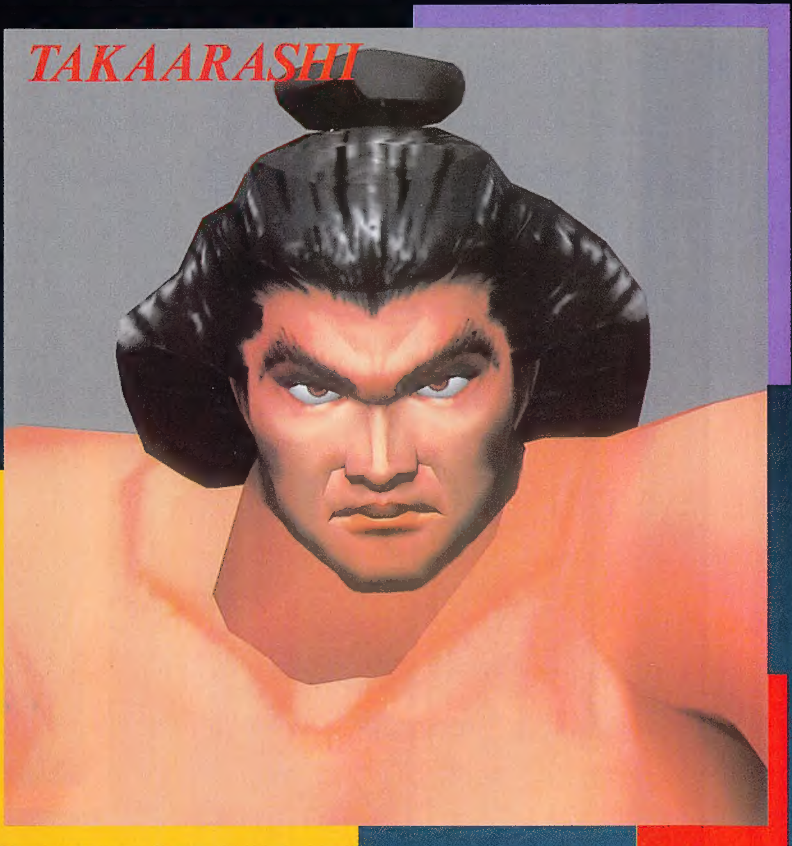


俗に言う下段投げ。しゃがんでいる相手の手首（片手）を掴み、捻り上げて極めながら相手を地面に組み伏させ、そこを蹴りでふんずける。

鷹嵐

日本の国技はいかに！

「鷹嵐」の掌打はもちろん、投げ技もともに迫力満点！



鬼殺し（おにごろし）

下から相手の頭を突き上げるように攻撃する打撃技。技モーションは比較的早目になっている。

外掛け（そとがけ）

相手に組み付き、後ろ足に足を引っ掛けて倒し、その上に全体重を落と相撲ならではの投げ技。

居反り（いぞり）

しゃがんだ状態から勢いよく相手に組み付き、そのまま上体を伸ばしつつ相手を後ろに投げ捨てる技。

右四つ（みぎよつ）

相手に突っ込んで、相撲の右四つに組む。実際の相撲でよく見られる場面の組み合いだ。

櫓投げ（やぐらなげ）

右四つに組んだ後、腰を入れつつ身体を捻り、相手を横に投げてしまう投げ技。右四つに持ちこまないと、決めることができない投げ技である。

掴み投げ（つかみなげ）

しゃがんでいる相手の腰を掴み、腕力で持ち上げて後方に投げ捨てる豪快な力業。いわゆるしゃがみ投げの一つである。

叩き込み（たたきこみ）



横にかわしつつ、上から両手で下に相手を叩きつける打撃技。実際に相撲の立会いでよく見られる技の一つである。

張り手（はりて）



名前の通りで、突き（掌打）の連打攻撃である。張り手を5発連続で出すので、相手を押すのに有効かも？

双手（もろて）



モーション的には、両手で相手を突き出す感じで、かなり強烈な攻撃になる。

写真の通り、押しのいってで強い。

勝ち上げ（かちあげ）



相手を下からすくい上げるような攻撃になる。わりと攻撃スピードが早目になっていて、見た目の通り判定も中段だ。

肘当て（ひじあて）



相手を牽制するような、身体のわりに攻撃スピードの素早い技である。

一応判定も中段攻撃になっている。

髷張り手（まげはりて）



状態を伸ばし、高い位置から体重を乗せた強烈な張り手攻撃になる。

一撃必殺技に近いかな？

樽砕き（たるくだき）



低い態勢から相手の腹を目掛けて、吹き飛ばすような強烈な片手突きをする。突き刺さる感じの攻撃で、見た目の通り中段判定となっている。

露払い（つゆはらい）



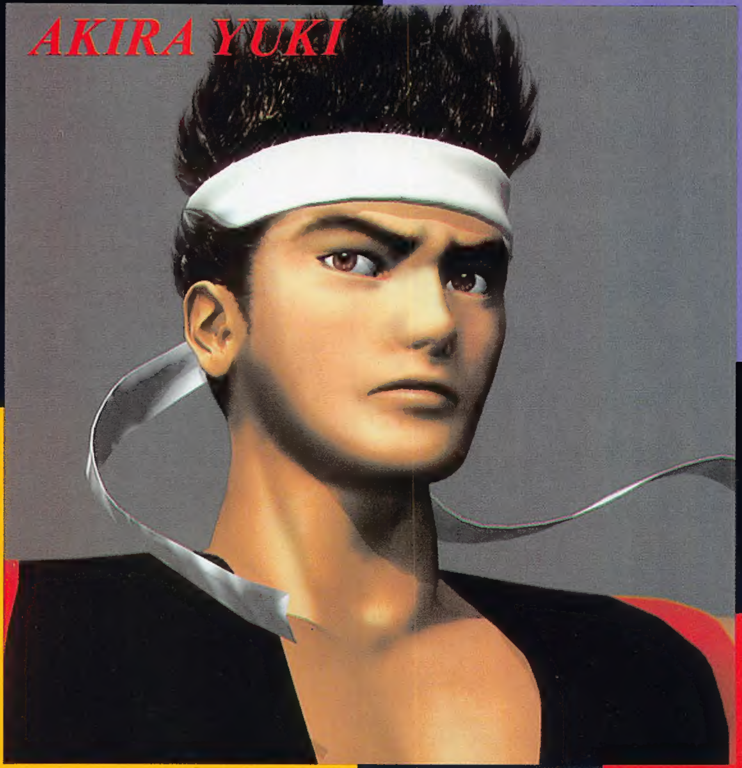
片手で相手の足元を払う感じの攻撃になる。

見た目の通り、態勢が低くなっていて、技判定も下段攻撃になっている。

結城晶

さらなる功夫の成果は？

現バージョンでの継承技&新技を紹介しよう。



心意把



相手の腕を掴み、引き寄せると同時に頭突きを決める。これは投げ技の一種で、強烈なダメージを与えるとともに相手を吹き飛ばす効果がある。

大纏崩捶



相手の腕を掴みつつ懐に潜り込み、肩口による体当たりを決めて吹き飛ばす投げ技。心意把と同様にダメージと吹き飛ばしの効果を兼ねている。

開跨



腕を突き上げることによって相手の立ちガードを崩す。前作では投げ扱いの崩し技だった開跨も今回は打撃系の崩し技になったようだ。

裡門頂肘



一作めから継承された、踏み込みながら繰り出す肘打ちのこと。現バージョンでの入力はより簡略化された→P。上歩頂肘の存在は不明だ。

躍歩頂肘



躍歩頂肘とはより大きく踏み込みつつ肘を繰り出す、裡門頂肘の遠距離バージョンといったもの。現時点ではこれも入力が→→Pとなっている。

猛虎硬爬山



しゃがんだ状態から、相手の胸板に片手による掌打をぶち込む技。前作で存在した猛虎硬爬山による尻もちは、現在のところ未確認である。

鷂子穿林



相手の脇をすり抜け、そのまま相手の背中に靠（背中）による体当たりを決める投げ技。ダメージを与えつつ、背後を取ることができる。

外門頂肘



相手の上段攻撃を防ぎつつ、裡門頂肘系の肘で打ち返す、返し技が外門頂肘である。現時点ではコマンドが変わり、すかりモーションが付いた。

跳山崩捶

立ち状態から“けい”を溜めつつ深く踏み込み、遠間に両手による裏拳を打ち当てる打撃技。独特のモーションが光る新技だ。

獅子崩月

相手の懐に潜り込み、肩口で相手を持ち上げる技。壁際で用いれば…。

ジャッキー

⇦PKにつながる技が増えたぞう

VF3のジャッキーは、連携がたっぷり増えたぜヘイ!なのはいいけど硬化が気になるねぇ



ニーストライク



VF2ですでにお馴染みの、相手をつかんでボディに膝の一撃を入れつつ、後頭部を両手でたたいてダウンさせる投げ技だ。

スイッチステップ



足位置を「正の字」・「ハの字」に入れ替える。一度入れ替えるとニーキックなどを出さない限り基本の足位置は逆のままになる。

キックバックナックルスピン



キックから裏拳　スピンキックへと連携する。キック、スピニングアームキックというコンビネーションだ。

エルボーナックルキック



肘から裏拳・上段蹴りとつながる。エルボースピンキックの間に裏拳が入ったものだ。

エルボーナックルローキック



こちらはエルボーナックルキックのラストが下段蹴りになったもの。はたして使い勝手やいかに。

ダブルパンチニーキック



その名の示すとおり、PP肘というコンビネーション。連続ではないが、膝が当たれば空中コンボにつなげるぞ。

ビート&バックナックルスピン



ビートナックルからスピニングアームキックへつながる。VF3ではPKでシメるコンビネーションが多くなったようである。

ダブルローキック



下段蹴りの後に再び下段蹴りを出すコンビネーション。

ライトニングフック

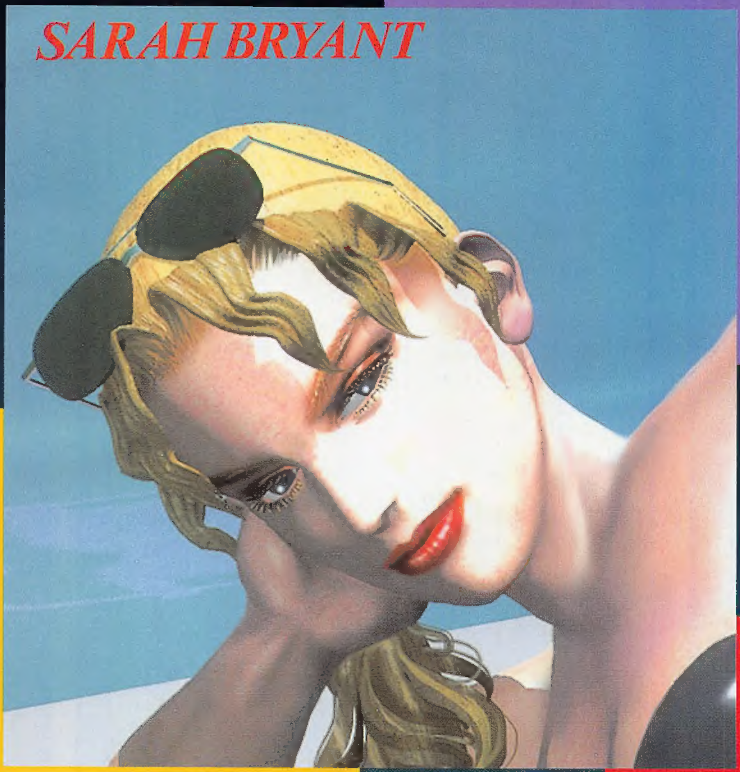
フックスタートのパンチ4連発という連携。判定は上上中上。

ライトニングキックセカンド

肘から始まるキック系5発のコンビネーション。名前から察するに、やはりライトニングキックなのであろう。

COME ON! サラ

まだ詳しくは述べられないが、こんな技が加わったぞ。



ネックブリーカードロップ



入力方法がほんの少し変わったものの（今回のバージョンでは）、前回と同じような感覚でも大丈夫。

ロースピンキック



しゃがみつつ相手の足を払う下段足払い。これはありがたいぞ。

ムーンサルト



前宙しつつ相手を飛び越えて、背後を取る。背後に回られた後の攻防が面白くなりそうだ。

トルネードキック



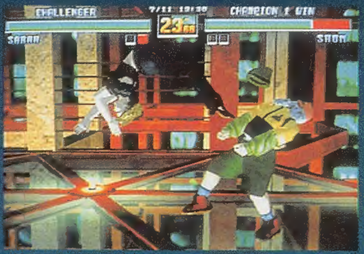
ちょい斜め前方に飛びつつ、回し蹴りを放つ技だ。

ラウンドキック



空中に飛びつつ回転蹴りを出す。起き攻めでお世話になった技だね。今回もいってみよう。

コンボサマーソルトキック



パンチ3発とサマーソルトキックのコンビネーション。隙あらば常に決めていきたい技のひとつ。

スピンヒールキック



体を回しつつ裏から回した踵を、相手の上から落とす踵落としだ。

フルスピンダイバー



前転しつつ、両踵を打ち下ろす技。

ドラゴンキャノン

相手の上段をかわしつつ、下から上に蹴り上げる技だ。

ライトニングスマッシュ

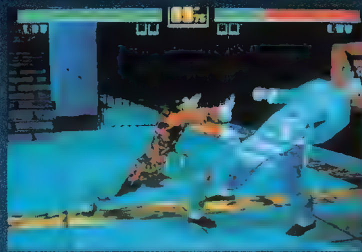
相手を掴み、腹部に膝を数発入れる投げ技。壁際で使うと…果たしてどうなることやら。



オッチャーは健在 ラウ

多くの連携技を覚え、相手を押さえ込もう

燕子斗



後方に少しかわしつつ、そのまま前方に両掌をたたき出す打撃技。

虎槍掌



[illegible]つつそのまま前方に[illegible]出す打撃技。判定は上段だが出るまでのスピードは早い。

穿弓連環虎掌



中段蹴りから通常の立ちパンチを繰り出し、最後に虎槍掌につなげるコンビネーショ[illegible]

地掃腿



前作からあるラウの代表的な下段蹴り。今回はグラフィックが変更されており片足で相手を攻撃する。姿勢の低さは変わらない。

転身把咽掌



「ホイヤァー」でお馴染みのラウの強力な投げ技。相手の喉を掴み、持ち上げて後頭部を地面に叩きつけるのも相変わらず。

連蹴旋風牙



上段蹴りの後、そのまま旋風牙を出すコンビネーション。ディレイを使っていけば、さらなる効果が得られるかも。

連旋転身掃脚



下段蹴りから最大4発まで出せる、下段蹴りのコンビネーション。しゃがみ状態からしか出せないが、大きく前進する。

双虎烈破



少しかがみつつ下から掌を[illegible]すことができるので空中コン[illegible]掌の強化版と言ったところ。

虎龍転身脚

[illegible]

飛燕転身掌

双虎烈破を出した後、振り[illegible]



パイ

新たな連携を覚えて頂点を狙う!?

インスト技を見る限りでは、VF2までの弱点だった、下段技も克服。今度こそ父、ラウを超えることが出来るか!?



撃燕掛塔

投げ判定の崩し技。VF2ではここから連環転身脚がヒットして、パイ最大威力のコンボとなったが、今回は現時点では繋がらなくなっている。



落下連捶掌

比較的[illegible]イに新たに加わった新技。この技はPをもう一度押すことによって[illegible]段判定[illegible]



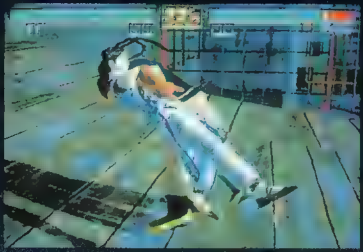
連旋掃脚

[illegible]下、下段。



燕陣旋風脚

足を旋風牙と逆方向に回転させる技。VF2では撃燕掛塔のあとに使っていたが、VF3でも同じような使い方になるだろう。



天地頭落

おなじみ、クイックフォワードからの入力が容易で安定投げとして知られる技。技のグラフィックはVF2と同じだが、壁際で使うと少し違った投げかたをする。



燕旋擺柳

相手の上段攻撃を取る当て身技。今回はコマンドが少し変更されており、さらにVF3では当て身に失敗すると「投げ失敗ポーズ」がでる。



飛燕翻跨

判定は上段投げの属性で、ちょうど燕風輪翔の立ち投げ版といった感じの技。技後は燕風輪翔と同様、相手の背後に回れる。



連旋裏旋脚

隙の小さい[illegible]から腿登裏旋脚に繋げる[illegible]ーション。判定は下、上段。

燕青虎双掌

しゃが[illegible]しゃがみからならすぐ出せる。

連環高彌脚

[illegible]して用いるといいだろう。



ウルフ

打撃も充実投げも充実

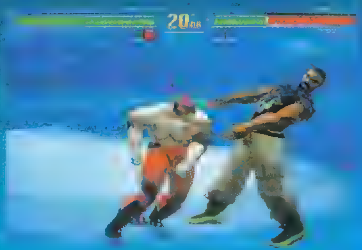
投げも打撃も華麗にパワフル。よりプロレスラーらしくなったウルフに惚れろー

ドラゴンフィッシュブロー



ボディーブローから拳を引く勢いを利用して反対側の拳を頭上から振り下ろし、殴りつける。ウルフ待望の中段からのコンビネーションだ。

ショートレンジショルダー



至近距離で相手の[illegible]るようにショルダーをたたき込む。近距離専用のショルダーア[illegible]。判定は中段[illegible]狙い以外にも使っていけそう。

キャッチ



相手に組みに行くだけの技で、当然これだけではノーダメージだが、追加コマンドで[illegible]ことができる。

サンダーファイヤーパワーボム

前出のキャッチの後、コマンドを入れることにより出せる[illegible]

キャプチュード

[illegible]ージョン。自分も回転しなが[illegible]

ドロップキック



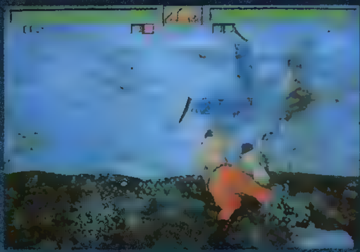
両足をそろえ、全体重を乗せた跳び蹴りを放つ、プロレスの代表的な打撃技。ヒット時のみダウンせずに着地するようになった。

ドラゴンスクリュー



相手の中段蹴りを脇に抱え込み、巻き込むように回転して自分もろとも相手を引きずり倒す。つかみ損ねるとレベルバックチョップになる。

アームホイップ



ダッシュから相手に飛びつき、一瞬のうちに腕を相手の腕にフックさせて相手の上を飛び越え、投げ捨てる。奇襲返し技両方に役立ちそう。

トマホークチョップ



小さく前方にジャンプして、相手の肩口に両手刀を振り下ろす。前作での小ジャンプロを早くしたような感じで隙は少ない。

グリズリーラリアット



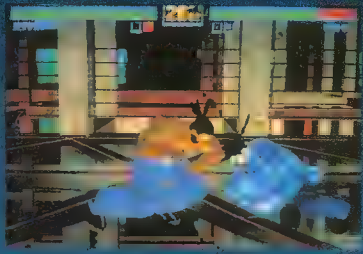
相手の足元を腕でなぎ払う[illegible]強下段攻撃なんてことはない。リーチ長し。



突いて浮かせてハンマーダウン ジェフリー

手を使う技が多いジェフリー。今回は打撃技を紹介だ。力強い技が揃って入るぞ

ヘルタンクハンマー



両手を握って作ったハンマーを相手の頭部から思いきり振り落とす激しい技。その名の通りバスケットのダンクシュートを思わせる技だ。

ケンカアッパー



一回姿勢を低くして力を溜め、下から全力で相手を突き上げる強力なアッパー。[illegible]りの距離を進みながらアッパーを出す。

マシンガンヘルスタップ



あのヘルスタップを3発連[illegible]

トリプルアッパー



中段のアッパーを3回連続で出す技。一発目のアッパーで相手を無理矢理立ち状態に起こし、二発目のアッパーを叩き込むことが可能だ。

ニーハンマー



ムエタイ風の膝蹴りを素早く繰り出す技。リーチこそ短いもの、出るまでが早いので接近戦の際に牽制として使っていくのが良さそうだ。

ミドルスタップ



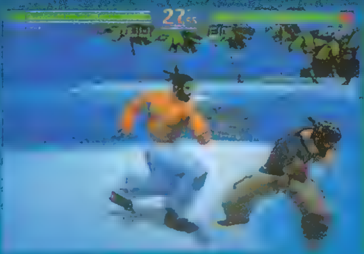
相手の胸元を力一杯指先で突く中段の打撃技。指先をも鍛え上げているジェフリーだからこそなせる技だ。

キリングトーキングハンマー



普通の上段キックから中段のトーキック、再び中段のハンマーダウンへとつなげるコンビネーション。様々な使い方が期待できそうだ。

トルネードハンマー



片手で固めたげんこつを横方向から頭部めがけて殴る上段技。この技を食らうと相手はこちらに背を向けてしまう。

ライジングハンマー

[illegible]打ち上げのハンマーライジングハンを付け加えたコンビネーション。これでハンマーダ[illegible]

ケンカフック

横方向から相手を殴る強力[illegible]るまでが長いようなので、[illegible]れから使い方を研究していこう。



「ナム～」再び…
影丸

更にトリッキーな技に迫る「カゲ」。インストの継承技、新技のモーションをとくと見よ！

イズナ落とし



弧延落で浮いた相手を追うように跳び、そのまま相手を掴み、回転しながら相手を脳天から落とす投げ技。空中投げの1つである。

[illegible]閃刃



相手の横に軸をずらしつつ、そのまま中段に手刀を放つ[illegible]撃技。これもまた攻撃モーションが速くなっている。

順逆自在



[illegible]の背後に回り込んでしまう技。回り込んでからの攻防がわりと熱いかも？

谷閃刃



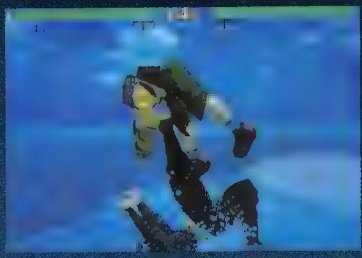
カゲの得意な手刀技になり、縦に素早く腕を振る。攻撃判定は見た目の通り、上から振り下ろす攻撃なので、中段となっている。

小手返し



相手の上段パンチを掴んで捻り、そのまま投げる上段パンチ返し技。いわゆる当て身技と考えておくといいだろう。

弧延落



相手の懐に滑り込み、腹を蹴りあげて相手を由高くまで放り投げてしまう。VF「カゲ」の得意技の1つである。

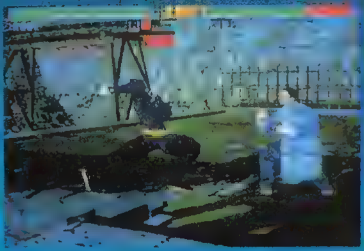
螺旋



軸ずらしをしながら、回転して相手の上段に裏肘の攻撃をする。

攻撃、移動ともに素速い技である。

岩斬破



しゃがんだ状態から、[illegible]込みつつ縦振り手刀で攻撃する。

判定は見た目の通り中段[illegible]撃になっている。

浮身乱弾撃

ジャンプして前宙しつつ相手の首に掴まり、そのまま押[illegible]

旋風刃

手刀を下から上へ切り上げ[illegible]っていて、スピードも速い。

舜帝

新たなる技を秘め、今ここに

更にトリッキーな技を身につけた舜帝。もう弱いとは言わせない！



転身仙酒觴



転倒立後、前に回転してその勢いで相手に体当たりをする攻撃。ショルダータックルみたいで、判定は今のところ中段になっている。

連撃前後下掃腿



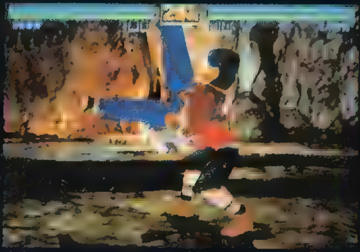
連撃（PP）の後に後蹴連腿をつなげた強力なコンビネーション。攻撃判定が上、上、下、上段になっているので強いそうな技の1つだ。

斜側連脚



斜め方向[illegible]しつつ連旋脚を出す攻撃。[illegible]そのまま自分はダウンしてしまう。

転身繰旋



相手に飛乗り、その背中の上を利用し、回転して背後に回り込む技。

酔拳ならではの投げ技である。

連截顎手



酔拳でいう月牙手を3発前に突き出すコンビネーション。

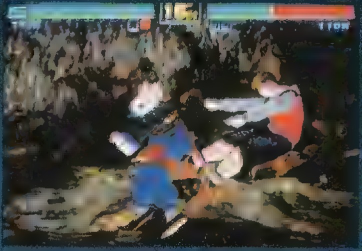
VF2からの継承技で、攻撃スピードは速いが上段判定になる。

宙舞身



後ろに身体を捻りながらバック宙し、転倒立の状態になる。基本的に攻撃にはなっていない。

閃仙之



仙女よろしく腰を左右に振りながら連続でパンチを3回出し、最後にお尻で「ぽん」と押す感じの攻撃。最後の攻撃がヒットすると[illegible]。

連飛跳撃



後蹴脚（K）の後、連続で背旋腿をつなげたコンビネーション。2回ともジャンプ[illegible]した攻撃なので、意外にトリッキーな攻撃だ。

酔仙手

[illegible]を突き出す[illegible]は連截顎手に似ているが、リーチも長く、中段判定になっている。

浸歩酔爬手

しゃがみつつ前に移動して腕を[illegible]攻撃だが上へ向かって攻撃しているので中段になっている。

すべてが変わった？

リオン

前回からある技も、モーションが変化したリオン。新しいリオンの始まりだ！



胯下穿転



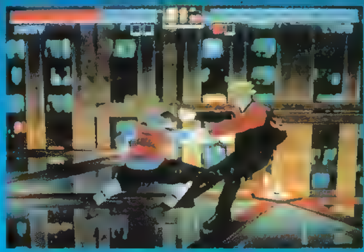
相手の股の間を抜けて、背後に回り込む技。
これは新しく加わった投げ技みたいなもので、相手の後ろに回り込むだけの技。

連旋腿



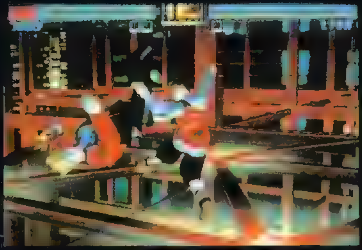
上段蹴り後、裏回し蹴りをつなげたコンビネーション。
1発目が当たれば2発目も当たるようになっているのが特徴。

斜肘連環手



斜肘から[illegible]つなげたコンビネーション。
強力な[illegible]連携で[illegible]い技だ。

七星天分肘



相手の腕をつかみつつ、足を払うと同時に上体を手で払う、投げ技。
前回もあったコマンド技なので使いやすくなるだろう。

穿弓腿



しゃがみつつ相手を下から蹴り上げる蹴り技。
体勢が低いため相手の上段攻撃をすかして蹴ることができる重要な技。

沿穿手



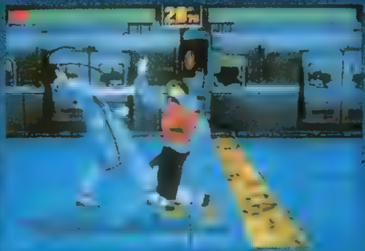
ダウンしている相手を、上から殴る追い打ち技。
リオンにもついに追い打ち攻撃が追加された。リオンファンは必見だ。

連捶掃手



パンチ2発の後、撤歩掃手をつなげたコンビネーション。
パンチ2発のあとに、下段の技がくるので、相手はガードしにくい、いい技だ。

撤歩昇穿掌



しゃがみ状態から、片手で相手の喉元を切り上げるような打撃技。
この技で相手は浮くので[illegible]いキャラはいただきだ。

登山翻車脚

しゃがんで相手の攻撃をかわしつつ、その膝に乗り頭を膝蹴りで蹴り上げる投げ技。
リオンの新しい投げ技で、しゃがみ状態からの投げ技。

転身蟷螂連脚

[illegible]
これも新しい技の1つだが、[illegible]

また今年もアツくなりそうだぜ!

THE KING OF FIGHTERS '96

新キャラ、新システムてんこ盛りのKOF'96。
じっくりと楽しんでいきましょう。

担当：KOF攻略チーム（Ver.96）

今回のKOF96では、前作までとはうってかわったシステムが多く導入されている。すでに別のゲームといっても過言ではないほどの変わりようなので、できうる限り緻密で丁寧な攻略を展開していきたいと思う。
今号はページの都合もあるので、緊急回避動作ほか、いくつかの最重要と思われる項目に関して最低限の知識を得ておいてほしい。より詳細な攻略は次号以降で扱っていくので、どんな些細なものでも要望・質問・使えるテクニックなどがあれば、迷わずハガキ・手紙を送ってきてもらいたい。

ジャンプ

従来のKOFでは、ジャンプはノーマルと大ジャンプの2種類だったが、今回はノーマル、大ジャンプに加えて小ジャンプと中ジャンの4種類が存在する。

●**小ジャンプ**
レバーを一瞬上方向（↖、↑、↗）に入力

●**中ジャンプ**
レバー下入力後、すぐ一瞬だけ上方向に入力

●**大ジャンプ**
レバー下入力後、すぐ上方向に入力

それぞれのジャンプの状況別の使い途は次号以降で。

防御動作

ここでは緊急回避動作などの防御に関するシステムを見てみよう。

緊急回避動作

従来の攻撃避けに対応する動作が、この緊急回避動作だ。これにはレバーニュートラルかレバー後ろ＋AB同時押し（後転）と、レバー前＋AB（前転）の2種類があるが、基本的な性能はほぼ同じ。
まず転がり始めは完全に無敵となり、無敵状態のまま一定距離転がって立ち上がる。ただし、いったん起き上がりモーションに入るとその時点で無敵ではなくなってしまい、攻撃を受ける（くらい判定が生じる）ようになる。さらに起き上がりモーション中は非常にスキが大きく、技を重ねられるとガードできずにくらってしまう。
つまり体力がリードしているからといって、延々と後転で転がり続けてタイムアップを狙うことはできないし、攻めのときに前転を組み込もうとしても、かなり虚をついた使い方をしないと反応されてしまうだろう。



これが後転の緊急回避動作。



こちらが前転。後ろに回り込んだりもできる。

ガードキャンセル緊急回避動作

これまでガードキャンセルというと、ガードポーズをキャンセルしてなにか必殺技を出すのが一般的だったが、KOF96をやる際には、とりあえずその常識を捨て去ってほしい。
96ではガードポーズをキャンセルして行える動作は緊急回避動作のみである。要するに相手の攻撃をガードした瞬間にABボタンを同時押しするか、レバー前＋ABボタン同時押しするかで、それぞれガードキャンセル後転やガードキャンセル前転が出せる。
ただし、ガードキャンセルができるのはパワーMAX時のみであり、ガードキャンセルした瞬間にパワーゲージを消費してしまう。しかし、その代わりにガードキャンセルの前転・後転は、通常の緊急回避とくらべて大幅にスキが少なくなっているので、攻撃に転じたりするのに向いている。ゲージを消費するのは多少もったいないような気もするが、今回はパワーは非常に溜まるのが速いので、そんなにケチる必要はないはずだ。



ガードキャンセルは高性能の緊急回避だ。

ダッシュ

さて緊急回避動作を一とおり説明したところで、次はダッシュの話に移ろう。
一見なんの関わりもなさそうな両者だが、実は密接な関係がある。
従来までの前ダッシュはほとんどのキャラの場合、わずかに跳ねるようにして前に進むようになっていた。こうして少し浮くことによって相手の足払いをかわしつつ近寄ったりすることもできたわけだが、今回は足払いをかわすということ自体は緊急回避動作で代用できてしまう。
では今回のダッシュはというと、地面をそのまま走って

超必殺技

KOFの花形ともいえる超必殺技も、やや趣が異なってきている。

まず通常の超必殺技は、体力ゲージが赤く点滅していてパワーゲージがMAXじゃない状態か、逆に体力は点滅していないがパワーゲージがマックスのときに使える。

しかし、これら2つの条件が重なったとき、すなわち体力が点滅していてパワーがMAXのときに超必殺技を出すと、通常の超必殺技よりも威力・演出ともにパワーアップしたパワーMAX超必殺技というものが使える。

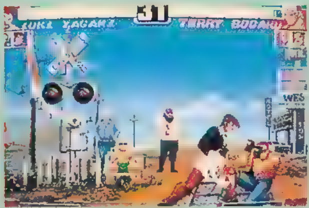
このパワーMAX超必殺技は、とにかくハデなものになっているようだ。取材時のバージョンにも当然入っていたのだが、まだまだ変更されるとのことで、今回は写真掲載を見合わせた。この号が出るころには、そろそろゲーセンにもあるかと思うんで、自分の目でそのカッコよさを堪能してほしい。

また次ページ以降の必殺技コマンド表を見てもらえると一目瞭然なのだが、超必殺技の欄のボタンが2種類のキャラもいる。これはどちらでも同じものが出せるというのではなく、それぞれのボタンで性能が違っている。

たとえば代表的なのがリョウや庵のような突進系の超必殺技。これはAボタンとCボタンとでは移動の距離が違っているのである。この距離差を利用することで、いったん遠くから超必殺技で突っ込んで行くと見せかけておいて、実はAボタンで出していて相手の目前で止まり、そこからさらにラッシュをかけるという戦法も成り立ちそうだ。


もちろん1種類のキャラもいる。


こっちはAボタンの八稚女。


で、こっちがCの八稚女。

パワーゲージの基礎知識

ABCボタン同時押しでパワーを溜めることができ、ゲージが満タンになる（パワーMAXになる）と、様々な特典を得ることができる。

具体的には、攻撃力が上がる、体力が多くても超必殺技が出せる、体力が少ないとMAX超必殺技が出せる、ガードキャンセル緊急回避ができるようになるといった具合だ。

今回はパワー溜め動作によるゲージの溜まり具合が大きいので、相当に短い時間でパワーMAX状態にもっていける。これだけ簡単にパワーが溜まると、もはやパワーMAXのほうが有利というよりも、パワーMAX状態こそが普通であり、パワーMAX状態でない状態は明らかに劣った状況であるとも考えられる。

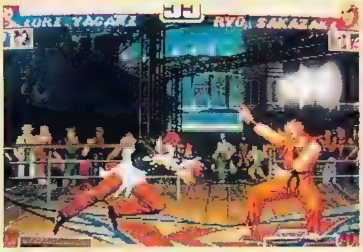
また、ガードキャンセル緊急回避、超必殺技とも基本的に非常に性能がいいので、パワーを溜めては使い、使っては溜めとしていくのが常道となるだろう。


今回も溜める側が有利。減らすより溜めろ!!

相手に近付くようになった。しかもレバーを入れっぱなしにすることで延々と走り続けることもできる。さらにダッシュ中でも通常・必殺技とも出すことが可能になっているので、ただ近付く以外にもいろいろ使い途がありそうだ。

たとえば後転で逃げ回る相手を追いかけたり、一気に間合いを詰めてダッシュ攻撃で固めつつ攻めるのも有効だろう。

ゲームの展開がスピーディになり、飛び道具の性能が低くなったキャラも多いので、緊急回避やダッシュといった素早い動きで相手を撹乱するのが96年の流行になったりするかも…。


いくらでも走れる新生ダッシュ。

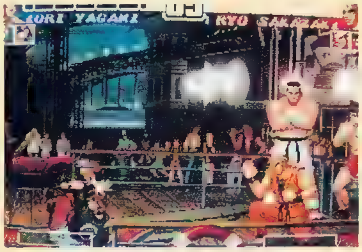
ダウン回避

うっかり相手に転ばされたときに、ただダウンするだけではつまらない。そんなアナタに勧めたいのが、このダウン回避だ。

これは通常技、必殺技、投げ技を問わず（一部の投げ技は除く）通用するすぐれものだ。操作は地面に落ちる直前にABを同時押し。

ただし、ある程度タイミングをきっちりと取る必要があり、技を食らった瞬間からABを連打するというのではダメ。それではダウン回避してくれないゾ。

くらった技、状況によってはダウン回避を行うことで反撃可能なものもありそうなので、次号以降で詳しく触れる機会をもうけようと思う。


ダウン回避でも反撃に転ずるのだ。

空中ガード

空中でガードができるようになったのも大きなシステム変更のひとつ。

とはいってもバックジャンプ、垂直ジャンプ時のみ空中ガード可能なので、使える状況は自然と限られてきそうだ。

ガード必殺技(仮)

最後に少し変わったシステムについて触れよう。

たとえば京の鬼焼きやチャンの鉄球粉砕撃などのように、一瞬相手に背を向ける必殺技は、背中を向けている間はガードをしているとみなされてしまうのだ。しかし必殺技そのものは進行中なので、ガードポーズが解けると同時にその必殺技が飛び出す仕組みになっている。

これがプレイ中のどさくさにまぎれて起きてしまうと、一瞬ガードキャンセルをしたかのように見える。

具体的には京と庵で密着して同時に鬼焼きを出してみた場合、

①庵の鬼焼きのほうが出が速いので先に攻撃判定が出る。

②しかしまだ京の鬼焼きは攻撃判定を持たず、京は出かかりのポーズを取っている。

③このポーズはガードをしているものとみなされて、ガードマークが出る。

④ガードが解けた瞬間に、いかにもガードキャンセルっぽく京の鬼焼きが出る。

というプロセスをふんだうえでの動きだったのだ。

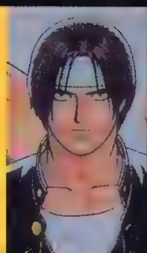
鬼焼きや鉄球粉砕撃のほかにもあるので、みんなで探してみよう。


京は鬼焼きを出しつつガードしている。



主人公チーム

オールラウンド・スピード・パワーの3タイプのバランスが、今、崩れようとしている。



俺の炎は永遠に不滅さ 草薙 京

いきなりショッキングな情報で申し訳ないが、なんと食らえ〜っでお馴染みの闇払いがなくなってしまった。

それに代わる新必殺技として身につけたのが、百拾四式・荒咬みと百拾五式・毒咬みだ。どちらもボディブローを叩き込む技で、両者の関係は他の必殺技の弱と強に相当するものと考えてよい。ボディとはいえ、毒咬みのほうは驚くべきリーチの長さを誇っているので、飛び道具と似たような感覚でも使っていけそうだ。

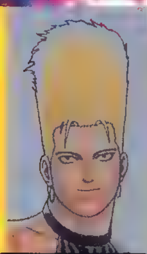


スゴいリーチの百拾五式・毒咬み。かけ声は闇払いと同じ「食ら[illegible]



七拾五式　改は相手を吹っ飛ばす距離が大きくなったので、追い打ちしづらい。

必殺技
百式・鬼焼き
→↓↘＋ⒶorⒸ
弐百拾弐式・琴月　陽
→↘↓↙←＋ⒷorⒹ
七拾五式　改
↓↘→＋Ⓑ・ⒷorⒹ・Ⓓ
百拾四式・荒咬み
↓↘→＋Ⓐ
百拾五式・毒咬み
↓↘→＋Ⓒ
超必殺技
裏百八式・大蛇薙
↓↙←↙↓↘→＋ⒶorⒸ



反動三段はもう古い 二階堂紅丸

今回の紅丸は新必殺技「紅丸コレダー」をひっさげての登場となった。これはコマンド投げなので、相手との距離が近いときのみ使用可能。通常技からキャンセルで出せば連続技にもなるぞ。

それと、もうひとつ大きく変わったのが雷靭拳。コマンドが変更になって出しやすくなっただけでなく、なんと空中でも出せるようになった。残念ながらしゃがみガードされてしまうが、奇襲攻撃や対空つぶしにもなりそうだ。

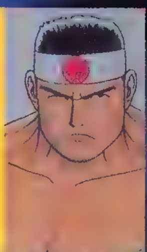


紅丸コレダー＝雷光付きでかっこいいノ。



もうひとつの目玉、空中雷靭拳。さすがに空中雷光拳は…。

必殺技
雷靭拳
↓↘→＋ⒶorⒸ
空中雷靭拳
ジャンプ中↓↘→＋ⒶorⒸ
真空片手駒
→↘↓↙←＋ⒷorⒹ
居合い蹴り
↓↘→＋ⒷorⒹ
紅丸コレダー
接近して←↙↓↘→＋Ⓒ
超必殺技
雷光拳
↓↘→↓↘→＋ⒶorⒸ



今夏もポイポイポイポイ 大門五郎

特に新必殺技を覚えるでもなく、残念ながら大きな変化のなかった大門。通常技が若干手直しされていたり、地雷震や超受け身がこころもち速くなった程度だ。

しかも今作では攻撃避けがなくなったというシステムの変更の関係で、攻撃避け→地獄極楽落としの黄金パターンが使えなくなったのがイタい。緊急回避、超受け身といった移動手段をいかにうまく活用していくかが勝敗の分かれ目になりそうだ。



どれだけ使えるようになるのか？ポイントの超受け身。



パワー溜めもこのポーズ。

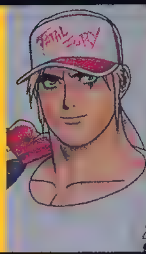
必殺技
地雷震
→↓↘ⒶorⒸ
超受け身
↓↙←＋ⒷorⒹ
雲つかみ投げ
←↙↓↘→＋Ⓐ
切り株返し
←↙↓↘→＋Ⓒ
天地返し
接近して→↘↓↙←→＋Ⓒ
超必殺技
地獄極楽落とし
接近して→↘↓↙←→↘↓↙←＋Ⓒ

餓狼伝説チーム



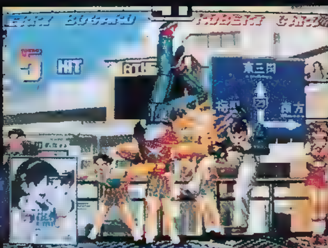
相変わらず使いやすい餓狼の3人。今回はギースが参加するということでKOFに出場するが…。

押しまくれ！テリー・ボガード



突進野郎テリーは、もとが煮詰められつつあったためかあまり目立った変更点はない。バーンナックルとクラックシュートの2大突進技はほぼ前作と同じ。キャンセルかけまくりでバリバリつないでいける。パワーウェーブは途中で消えてしまうので、最初のうちは違和感を感じるかも。対空にはパワーダンクよりライジングタックルを使おう。

ゲイザーは出るのが遅くなったが、MAX時のゲイザーはかなり強力。



ライジングタックルは空中で多段ヒットするぞ。



近立大Pの2ヒット+キャンセルは今回も健在。

必殺技
バーンナックル
↓↙←+ⒶorⒸ
パワーウェイブ
↓↘→+ⒶorⒸ
クラックシュート
↓↙←+ⒷorⒹ
ライジングタックル
→↓↘+ⒶorⒸ
パワーダンク
→↓↘+ⒷorⒹ
超必殺技
パワーゲイザー
↓↙←↙→+ⒶorⒸ

今回もシブいぞ アンディ・ボガード



コスチュームがマイナーチェンジしたアンディ。技も同じように性質が変わっている。

斬影拳は性能がアップし、ヒット時にもう一度追加入力するとさらにダメージを加えられる。昇龍弾は餓狼3のそれへと変更。飛翔拳は飛び道具ではなく、影二の気吼砲のような感じになっている。

激壁背水掌は投げ条件で出せる打撃技（ガード可）に。超裂破弾はついにコマンドが変更され、溜めがいらなくなった。



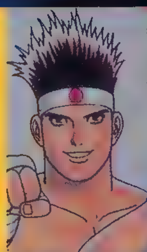
追加入力が当たれば、相手は吹っ飛んでダウンする。



近立大P（2段）がヒットすれば連続技に。見よこの威力。

必殺技
斬影拳
↙→+ⒶorⒸ
昇龍弾
→↓↘+ⒶorⒸ
空破弾
←↙↓↘→+ⒷorⒹ
飛翔拳
↓↙←+ⒶorⒸ
撃壁背水掌
接近して←↙↓↘→+Ⓒ
超必殺技
超裂破弾
↓↙←↙↓↘→+ⒷorⒹ

これがチャンプの挑発だ ジョー・ヒガシ



いつ消えてもおかしくないとまで囁かれたヒガシだが、まずは生き残れて一安心。気になる必殺技関連だが一通り見慣れたものが揃っている。スラッシュキックのコマンドが変更になってはいるものの、そんなに気になるほどのものでもないだろう。性能的にはハリケーンアッパーの飛距離が短くなったり、スクリューが前に移動するようになったり、少々変化が見られた。

しかしヒガシの本当の見せ場は今回も挑発にあるのだ。



な～んちゃって、を一新。けど見せて「オラオラ」ってな。



走る姿（前ダッシュ）も笑えるが、それに比例して消え去る不安も。

必殺技
ハリケーンアッパー
←↙↓↘→+ⒶorⒸ
タイガーキック
→↓↘+ⒷorⒹ
スラッシュキック
←↙↓↘→+ⒷorⒹ
黄金のカカト
↓↙←+ⒷorⒹ
爆烈拳
ⒶorⒸボタン連打
超必殺技
スクリューアッパー
↓↘→↓↘→+ⒶorⒸ



龍虎チーム

いつのまにか龍虎チームにユリが加わり、おやじは…(涙)。ますます安定なこの3人!?

オウッス リョウ・サカザキ



リョウの新技は猛虎雷神剛。低い姿勢からしゃがみアッパーを見舞う技で、猛虎雷神剛だけで3ヒットする。前作から変更した技はわりと多く、虎煌拳は飛距離が短くなりはじけて消えるようになった。飛燕疾風脚はコマンドが一変、弱なら短い蹴りで1発、強で出せば2発出る。極限流連舞拳は、連舞拳後の追い打ちは残っているが、技の途中で離れてしまうことが多くなった。龍虎乱舞は弱と強で移動距離が違うぞ。



これがストロングスタイルの極限流だ。



弱で打つとリーチが短い。前作とは違った使い方が必要だ。

必殺技
虎煌拳
↓↘→+Ⓐorⓒ
飛燕疾風脚
→↘↓↙←+ⒷorⒹ
虎砲
→↓↘+ⒶorⒸ
猛虎雷神剛
↓↙←+Ⓐ
極限流連舞拳
接近して←↙↓↘→+Ⓒ
超必殺技
龍虎乱舞
↓↘→↘↓↙←+ⒶorⒸ

あんたバカァー! ユリ・サカザキ



タクマの代わりに龍虎チームのメンバーに入った元気ハツラツ娘ユリ。新技はユリちょうナックルとユリちょう回し蹴り。ナックルはまさにテリーのバーンナックルばりに相手に突っ込んでいく突進技。回し蹴りは回転しながら空にかけ昇る多段ヒット技だ。今回、コマンドが変更となったユリの超必殺技、飛燕鳳凰脚は溜めの時間が短くなり、ダッシュの速度も一段と速くなったため、ますます使いやすくなったぞ。



雷煌拳は地面からではなく、空から攻撃する技に変化した。



新技ユリちょうナックル。次は誰の技をスパろうかな。

必殺技
虎煌拳
↓↘→+ⒶorⒸ
雷煌拳
↓↘→ⒷorⒹ
ユリちょうアッパー
→↓↘+ⒶorⒸ
ユリちょうナックル
↓↙←+ⒶorⒸ
ユリちょう回し蹴り
↓↙←+ⒷorⒹ
超必殺技
飛燕鳳凰脚
↓↘→↘↓↙←+ⒷorⒹ

ほな蹴りまっせ! ロバート・ガルシア



足技にさらなる磨きをかけて帰ってきたロバートの新技はその名も飛燕旋風脚。弱で2段、強で4段蹴りを見舞うロバートならではの連続蹴りだ。

龍撃拳は、虎煌拳と比べると飛距離はほぼ同じだが、モーションに大きな変化が生まれた。飛燕連舞脚は前作同様投げ扱い。しかしキャンセルはヒット時のみとなってしまったため、投げキャンセル打撃技の強制連続技はできない。



龍撃拳と虎煌拳。この技の差は一体!? 修行の差か?



いや〜、足長いっす。もっと蹴りまくるかあ〜

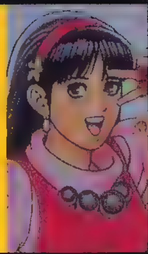
必殺技
龍撃拳
↓↘→+ⒶorⒸ
飛燕疾風脚
→↘↓↙←+ⒷorⒹ
龍牙
→↓↘+ⒶorⒸ
飛燕龍神脚
ジャンプ中↓↙←+ⒷorⒹ
極限流連舞脚
接近して←↙↓↘→+Ⓓ
超必殺技
覇王翔吼拳
→←↙↓↘→+ⒶorⒸ

サイコソルジャーチーム

ますます個性が強くなったこのチーム。「らしくなった」といった感じかな？



アイドル化計画発動!? 麻宮アテナ

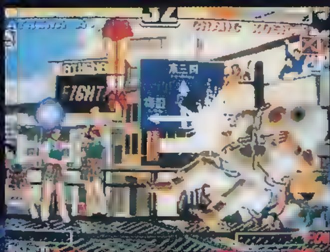


SNKのアイドル、女子高生超能力戦士、麻宮アテナ。アテナと言えばセーラー服。これが気になってしょうがない輩も多いと思うが、今回は大きな変更はない。残念だ。

新たに追加された新技は、サイキックテレポート。この技は前作でいうところの影二の影移しだ。地上を高速で移動し、一気に近づくことが可能。しかし、無敵ではないので、使い方に工夫が必要だろう。キャンセルなどを使って、攻めに活用しよう。



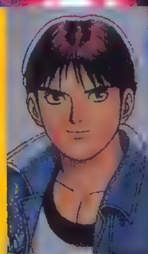
テレポートは無敵じゃない。使い方を考えよう。



なんと、SCBを空中で出せるようになったのだ。

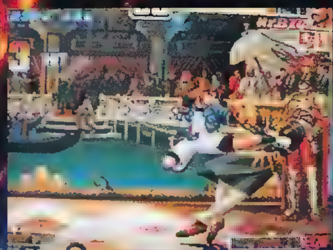
必殺技
サイコボールアタック
↓↙←+ⒶorⒸ
フェニックスアロー
ジャンプ中↓↙←+ⒶorⒸ
サイコソード
→↓↘ⒶorⒸ
サイキックテレポート
↓↘→+ⒷorⒹ
超必殺技
シャイニングクリスタルビット
←→↘↓↙←+ⒶorⒸ
クリスタルシュート
シャイニングクリスタルビット中に↓↙←ⒶorⒸ

勉強しまっせ 椎拳崇

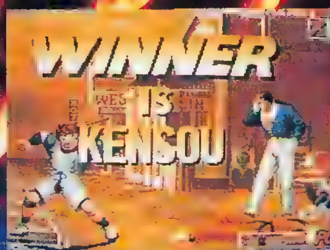


前作では、大幅にパワーアップしたために多くのキャラにに妬まれた椎拳崇。めくりに中段、大足払いに超球弾と大暴れしていたのだが、今回はさすがにパワーダウンしてしまった。中段はなくなり、ジャンプC+Dも使いづらくなったみたい。

新字の龍連牙・天龍は、使い方がイマイチ不明。龍連牙の持ち上げバージョンなのだが、あまり意味はなさそう。外すとスキも大きそうだしね。



龍連牙・天龍は相手を持ち上げるのだが、使い道はイマイチ。



前を解放してしまった勝ちポーズ。今回は完全に三枚目だぞ。

必殺技
超球弾
↓↙←+ⒶorⒸ
龍顎砕
←↓↙+ⒷorⒹ
龍連牙・地龍
←↙↓↘→+Ⓐ
龍連牙・天龍
←↙↓↘→+Ⓒ
龍爪撃
ジャンプ中↓↙←+ⒶorⒸ
超必殺技
神龍天舞脚
↓↘→↘↓↙←+Ⓓ

酔拳に磨きをかけた 鎮元斎



酒を飲ませりゃ世界一、酔拳の達人、鎮元斎。今回、超能力戦士の中で、一番の成長を遂げたのは彼だろう。

新技の2つだが、どちらも特殊な技で使い方が困難だ。望月酔は、その場で寝てしまう技。寝ている間は下に強い技しか受けないので、回避として使える。酔管巻翁は気絶ポーズを取るのだが、使い方は不明。ただ、どちらもこの状態から特殊な技が出せるので、攻めにも使えそうな技だ。



望月酔は、寝るだけの技。寝ながら移動もできるぞ。



超必殺技の轟栅炎炮は、多段ヒットで大ダメージ。

必殺技
覇単撃
↓↙←+ⒶorⒸ
柳燐蓬莱
→↓↘+ⒶorⒸ
回転的空突拳
←↙↓↘→+ⒷorⒹ
望月酔
↓↙←+ⒷorⒹ
酔管巻翁
↓↘→+ⒶorⒸ
超必殺技
轟栅炎炮
↓↘→↓↘→+ⒶorⒸ



キムチーム

なんと、今大会で優勝すればチャン&チョイの修行は終了するとか。ってことは…!?

ジャスティス！ キム・カッファン

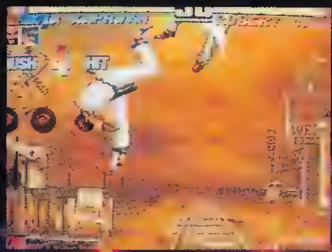


キムの新技はリアルバウトでお馴染みの空砂塵。コマンドが溜めになっての登場だ。飛燕斬は、強で出すと返しの蹴りが追加された。飛燕脚は弱・強ともに4ヒットずつで、弱で出したほうが角度が鋭くなっている。流星落は前作同様に下段が当たれば連続技。ガードされたときもあまりスキは感じられなかった。

超必殺技はもちろん鳳凰脚。弱で出すよりも強のほうが移動する距離が長い。空中鳳凰脚は今日も健在だ。



新技空砂塵。飛燕斬との使い分けが気になるところだ。



強飛燕斬は返しの蹴りが加わった。

必殺技
飛燕斬
↓タメ↑+ⒷorⒹ
半月斬
↓↙←+ⒷorⒹ
飛翔脚
ジャンプ中↓↘→+ⒷorⒹ
空砂塵
↓タメ↑+ⒶorⒸ
流星落
←タメ→+ⒷorⒹ
超必殺技
鳳凰脚
↓↙←↙→+ⒷorⒹ

巨体は伊達じゃない チャン・コーハン



新必殺技としては、前作までは通常のCボタン投げだった破壊投げが、大破壊投げが名前を変えて必殺技に格上げになったくらい。

細かな変更点としては鉄球粉砕撃がガード必殺技となっていて、出るのが遅いわりには当てやすくなっていたり、鉄球大回転は相変わらず回転中にABCD同時押しで止めたりできる。また、超必殺技の鉄球大暴走は乱舞の最後のシメの技が飛燕斬以外にも何種類かあるぞ。



鉄球粉砕撃の[illegible]ナと威力は驚異的だ。



シメはスライディング以外にもまだあるぞ。

必殺技
鉄球粉砕撃
←タメ→+ⒶorⒸ
鉄球大回転
ⒶorⒸボタン連打
鉄球飛燕斬
↓タメ↑+ⒷorⒹ
大破壊投げ
接近して→↘↓↙←→+Ⓒ
超必殺技
鉄球大暴走
↓↘→↘↓↙←+ⒶorⒸ

すばしこさ健在 チョイ・ボンゲ



すばしこさが売りだったチョイの基本スタイルは変わっていない。さらに、ジャンプ軌道が変えられるようになったのはチョイには大きいぞ。

めくりガードになるジャンプ大パンチ、強いジャンプ吹っとばしは健在。変わったのは疾風飛翔斬という技が加わったところ。ダッシュしながら斬り上げる技で、速いがガードされるとリスクも大きい。大の竜巻旋風斬の横移動が速いのと、超必殺が反撃されにくくなったのが目立つ。



これが新技、疾走飛翔斬だ。走りつつ、斬りつつ舞い上がる。



竜巻真空斬は反撃されにくくなった。

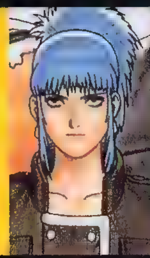
必殺技
竜巻疾風斬
↓タメ↑+ⒶorⒸ
飛翔空裂斬
↓タメ↑+ⒷorⒹ
飛翔脚
ジャンプ中↓↘→+ⒷorⒹ
旋風飛猿刺突
←タメ→+ⒷorⒹ
疾走飛翔斬
←タメ→+ⒶorⒸ
超必殺技
真！超絶竜巻真空斬
→↘↓↙←→↘↓↙←+ⒶorⒸ

新・怒チーム

ハイデルンがいなくなって寂しい怒チームだけど、レオナもかなりいい感じですぞ。



個性的な必殺技 レオナ



ハイデルンから受け継いだと思われる技はムーンスラッシャーとXキャリバー。ムーンスラッシャーは遜色ないが、Xキャリバーは飛んでいってガードされると跳ね返らず反撃を受けやすい。

だが、より面白く強烈な技はレオナオリジナルのボルテックスランチャー。当てると多段ヒットし、他の必殺技などをつないでいくことができる。ダッシュして斬りつけるグランドセイバーもスキがなく、高性能だ。



B・ランチャーは、球が多段ヒットし、さらに連続技ができる。



超必殺技のVスラッシャーは昇りジャンプで出せれば強力だ。

必殺技
ムーンスラッシャー
↓タメ↑+ⒶorⒸ
Xキャリバー
↓タメ↑+ⒷorⒹ
ボルテックランチャー
←タメ→+ⒶorⒸ
グランドセイバー
←タメ→+ⒷorⒹ
超必殺技
Vスラッシャー
ジャンプ中↓↘→↘↓↙←+ⒶorⒸ

投げはお好き？ クラーク



バルカンパンチの連打時間が短くなり、終わりの硬直もあるため使い勝手が少し悪くなった。バルカン、追い打ちは絶望的か？

クラークの新技は投げ。ローリングクレイドルはダッシュで近づき相手をキャッチしたら地面を引きずり回す。フランケンシュタイナーは蹴りのモーションから相手を足でつかんで投げる。ナパームストレッチは空中投げ。コマンド投技の使い分けが非常に興味深いキャラに仕上がったぞ。



新技フランケンシュタイナー。どんな場面で生きる技かな。



超必殺のしめは、なんとデデスパレーボム!?

必殺技
バルカンパンチ
ⒶorⒸボタン連打
ローリングクレイドル
←↙↓↘→+ⒶorⒸ
フランケンシュタイナー
←↙↓↘→+Ⓑ
ナパームストレッチ
→↓↘+ⒶorⒸ
スーパーアルゼンチンバックブリーカー
接近して←↙↓↘→+Ⓓ
超必殺技
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー
接近して→↘↓↙←→↘↓↙←+Ⓒ

任務を開始する ラルフ



マイナーチェンジが目立つラルフ。新技のラルフキックはラルフ版空破弾。強で出すと飛距離はかなり長い。ガトリングアタックは密着からだと4ヒットするようになった。そして急降下爆弾パンチ。無敵時間はないが、昇りにも攻撃判定があり、下りをヒットさせれば相手は燃える。

バリバリバルカンパンチは体力が赤でMAX状態だと必見の価値ありだ。



昇りでもヒットする急降下爆弾パンチ。



新技ラルフキックは新たな戦略を生み出せる技だ。

必殺技
バルカンパンチ
ⒶorⒸボタン連打
ガトリングアタック
←タメ→+ⒶorⒸ
急降下爆弾パンチ
↓タメ↑+ⒶorⒸ
ラルフキック
←タメ→+ⒷorⒹ
スーパーアルゼンチンバックブリーカー
接近して←↙↓↘→+Ⓓ
超必殺技
バリバリバルカンパンチ
↓↘→↘↓↙←+ⒶorⒸ

新・女性格闘家チーム

ユリの後釜は龍虎の拳外伝に登場した藤堂香澄。その真の実力を発揮できるときがきた!?



当てまくれ! 藤堂香澄



KOFシリーズ初登場の香澄。一応新キャラということで一つずつ技を紹介しよう。

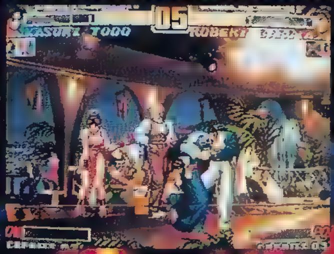
まず重ね当て。グラフィックが少々変わったものの気力を気にせずに出せる手軽さが強い。地上、空中ともにガンガン使っていこう。

白山桃は見かけ上、単なるアッパーなのだが、出始めに相手の技をガードしつつ攻撃したりする技になっている。

滅身無投と殺掌陰蹴の2つは、それぞれ上段、中段の当て身投げ技だ。



ちょ~重ね当て!ボタン押しっぱなしでタイミングずらし可能。



藤堂家もついに当て身を修得した。父さんも後ろで応援してる。

必殺技
重ね当て
↓↘→+ⒶorⒸ
空中重ね当て
ジャンプ中↓↘→+ⒶorⒸ
白山桃
↓↙←+ⒶorⒸ
滅身無投
←↙↓↘→+Ⓑ
殺掌陰蹴
←↙↓↘→+Ⓓ
超必殺技
超重ね当て
↓↘→↓↘→+ⒶorⒸ

闘いは艶やかに! 不知火舞



全国の若者たちのハートをガッチリキャッチして離さない、お色気タップリムチムチ忍者・不知火舞。今作の彼女で一番見てほしいのは、必殺技などではなく登場シーンだ。リアルバウトの勝ちポーズであった、着物で登場するのだ。変身がなかなか色っぽくてグーだぞ。

新技などは追加されていない。残念なことに大きな変更はないので、今までのように闘えるだろう。舞使いは安心だね。



登場シーンに超注目!1人目に持ってこないと見れないぞ。



超必殺技は、…の忍蜂。MAX時は…。

必殺技
花蝶扇
↓↘→+ⒶorⒸ
龍炎舞
↓↙←+ⒶorⒸ
飛翔龍炎陣
→↓↘+ⒷorⒹ
ムササビの舞
ジャンプ中↓↙←+ⒶorⒸ
必殺忍蜂
←↙↓↘→+ⒷorⒹ
超必殺技
超必殺忍蜂
↓↙←↙↓↘→+ⒷorⒹ

足技の魔術は超一流 キング



今回のキングの新必殺技ミラージュキックは、ダッシュするように前方に滑って行って蹴りを数発浴びせるというものだ。

そしてキングを支える飛び道具、ベノムストライク、ダブルベノムストライクは相変わらず健在。

さらに突進技であるサプライズローズ、少し軌道の変わったトルネードキックによるスピーディで華麗な攻めを期待したい。



斜め前方へ上昇していくようになったトルネードキック。



こちらは正面への突進新必殺技ミラージュキックだ。

必殺技
ベノムストライク
↓↘→+ⒷorⒹ
ダブルベノムストライク
↓↘→↓↘→+orⒹ
トルネードキック
→↘↓↙←+ⒷorⒹ
サプライズローズ
→↓↘+ⒶorⒸ
ミラージュキック
←↙↓↘→+ⒷorⒹ
超必殺技
イリュージョンダンス
↓↘→↘↓↙←+ⒷorⒹ



八神チーム

八神はルガールの秘書2人を引き連れて登場。この2人の目的はいったい…？

もっとイッてる！ 八神 庵



前作で小Kキャンセル葵花・鬼焼きで、お手軽かつ強力な連続技を持つキャラとして暴れまくった庵。今作では残念ながらつながらず、少々パワーダウンした感がある。

といっても他の旧技に関しては今までどおりに使っていけそうなので、一発はないものの安定した闘いができそう。

新技の屑風だが、これは投げ技なんだけど技そのものに攻撃力はなく、相手を一瞬無防備にすることができるというもの。そのあとに…。



新技「屑風」。リアルバウトのギースの投げ技に似てるぞ。



MAX時の八稚女は、もっとスゴいらしい!?

必殺技
百式・鬼焼き
→↓↘+ⒶorⒸ
弐百拾弐式・琴月　陰
→↘↓↙←+ⒷorⒹ
百弐拾七式・葵花
↓↙←+ⒶorⒸ（3回連続入力）
百八式・闇払い
↓↘→+ⒶorⒸ
屑風
接近して←↙↓↘→+Ⓒ
超必殺技
禁千弐百拾壱式・八稚女
↓↙←↙↓↘→+ⒶorⒸ

八虫類型美女？ バイス



登場シーンを見てもらえばすぐわかると思うが、ぬめ～っとした印象なキャラクターである。技も、マチュアと同様になめらかにリーチを誇る技が多い（弱キック、強パンチ、ディーサイドなど）。

マチュアと比べて違うのは、強力な投げ技を持っていること。コマンド投げのゴアフェストはもちろん、超必殺のネガティブゲインは強烈な投げ技だ。アウトレンジで牽制しつつ、投げでトドメをさすキャラクターになりそう。



アウトレンジ、レイヴナスは衝撃波を伴う蹴りを次々と放つ。



これが登場シーン。貴方は[illegible]な女性が好み？

必殺技
アウトレイジ
↓↙←+ⒷorⒹ
レイヴナス
ジャンプ中↓↙←+ⒷorⒹ
ゴアフェスト
接近して→↘↓↙←+Ⓒ
ディーサイド
←↙↓↘→+ⒶorⒸ
超必殺技
ネガティブゲイン
接近して→↘↓↙←→↘↓↙←+Ⓒ

気持ちいいでしょ？ マチュア



マチュアとバイスは基本技こそ同じだが、必殺技に関しては1つを除いてすべて違うもの。実際にはまったく別のキャラと思っていいだろう。デスロウは連続入力で3×3ヒットする技。メタルマサカーは高速で間合いを詰めて斬り付ける突進技だ。デスペアーは小ジャンプで空中から攻撃する。

マチュアのジャンプ小キックは2段技になっている。跳び込みはこれを使おう。



ルガール直伝!? 超必殺技のヘブンズゲイト。



ディーサイドは、何と手を伸ばして相手をつかんでしまう。

必殺技
デスロウ
↓↙←+ⒶorⒸ（3回連続入力）
メタルマサカー
↓↙←+ⒷorⒹ
デスペアー
→↓↘+ⒶorⒸ
ディーサイド
←↙↓↘→+ⒶorⒸ
超必殺技
ヘブンズゲイト
↓↙←↙↓↘→+ⒷorⒹ



ボスチーム

ついに最強チーム結成!SNKボス3強が勢ぞろい。まさにドリームチーム!!

男とはかくありたい ギース・ハワード



餓狼1ライクに上着を来たまま闘うギース。やはり彼もKOF流のアレンジを受けている。

烈風拳はなんと飛ばない!目の前に風を起こすだけとなっている。大Pならダブル、空中では↓↙←で疾風になるが飛ばない点は同じだ。

邪影拳、上・中段当て身は今までの感覚で使えそう。飛翔日輪斬は若ギースのアレで、独特の軌道で攻撃する。

基本技はRB餓狼がベースだが、小足払い連打は不可。



たとえ飛ばなくても、烈風拳といえばこのポーズ。



飛燕日輪斬は使い方が難しそうだ。

必殺技
烈風拳
↓↘→+Ⓐ
邪影拳
→↘↓↙←+ⒶorⒸ
上段当て身投げ
←↙↓↘→+Ⓑ
中段当て身投げ
←↙↓↘→+Ⓓ
飛翔日輪斬
→↓↘+ⒶorⒸ
超必殺技
レイジングストーム
↙→↘↓↙←↘+ⒶorⒸ

彼はスゴイわよ! Mr.ビッグ



先に言っておくが、ジャンプはちゃんとできる。龍虎1を考えていた人は安心して。さて、グランドブラスターは地を這う飛び道具だが射程距離が短く、大で出しても画面の半分ぐらいしか飛ばないので注意。クロスダイビングとスピニングランサーは多少変わったものの、龍虎の拳2のときと同じ技だ。カリフォルニアロマンスはコマンドの見た目どおり対空技で、クレイジードラムは棒を振り回して突進する削り系の技だ。



ブラスターウェイブ。紅丸の雷光拳みたいに使えるぞ。



スピニングランサー。どことなく不[illegible]刃に似てる。

必殺技
グランドブラスター
↓↘→+ⒶorⒸ
クロスダイビング
→↘↓↙←+ⒶorⒸ
スピニングランサー
→↘↓↙←+ⒷorⒹ
カリフォルニアロマンス
→↓↘+ⒶorⒸ
クレイジードラム
ⒶorⒸボタン連打
超必殺技
ブラスターウェイブ
↓↘→↓↘→+ⒶorⒸ

ラインならまかせろ ヴォルフガング・クラウザー



クラウザーといえば、レッグトマホークということで、今回ももちろん健在だ。飛び道具の硬直などを狙ってガンガンつぶしてやろう。

ブリッツボールは写真を見てもらえば一目瞭然だが、デカい。が、上段はしゃがまれたり、背の低い相手だとくぐられてしまうので注意。

カイザースープレックスは投げ技。カイザーキックは俗に言うドロップキック。レッグトマホークと使い分けていこう。



でか〜い。でも当たらな〜い。



コマンドが変わったぞ。溜めじゃないのでいつでもOK。

必殺技
ブリッツボール(上段)
↓↙←+ⒶorⒸ
ブリッジボール(中段)
↓↙←+ⒷorⒹ
レッグトマホーク
↓↘→+ⒷorⒹ
カイザースープレックス
接近して→↘↓↙←→+Ⓒ
カイザーキック
→↓↘+ⒷorⒹ
超必殺技
カイザーウェイブ
→←↙↓↘→+ⒶorⒸ

お待たせ!!遂に発売だ!!

RAYSTORM レイストーム

前号に引き続き、3、4面紹介とステージボス攻略だ!!

担当：レイストーム研究会　文責：伊勢猫

ついに一般にもお目見えとなる3Dポリゴンシューティング「レイストーム」。本誌の紹介記事を読みながら発売の日を心待ちにしていた、全国100万人（推定）の「レイフォース」ファンの皆様、本当にお待ちどうさまでした。
　さて、今回は次号から始まる各ステージロックオン攻略にさきがけて、レイストームをプレイする上での予備知識的なことから、稼ぎの基本となる隠された点数システムなどなど…知って得するシステムについて見ていくとしよう。

ロックオン基礎講座

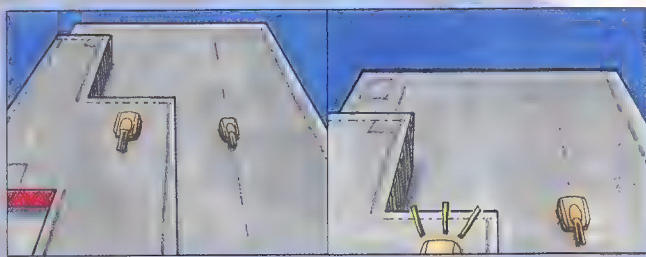
まずはゲームを進めていく上で、非常に重要な高低差の概念について説明しておこう。
　レイストームは見ての通り基本的にポリゴンでマップが立体構成されているため、明確な高さの違いといったものが存在する。そのため自機と同じ高さの敵機、弾あるいは障害物といった以外のものに関して、基本的に当たらないことについては前号ですでに説明済み。実はこの高低差、敵を順番にロックオンする際にも関係していて、しっかり理解しておかないとせっかくロックした敵をみすみす撃ち洩らしてしまいかねない。
　さて、基本的な法則としては「高い位置にあるものほどスクロールが早い」ということあたりまえのことである。たとえば、地上を走る戦車群が低い位置と高い位置に出てきた場合を例にとって考えてみよう。この場合、前者のものは画面内に長い間留まるが、逆に後者の高い位置にでてきたものに関しては、たとえ両者が同時に画面内に入ってきたとしても高い位置にいる戦車が先に画面下方にスクロールアウトしてしまう。



したがって敵を撃ち逃さないためには、高い位置にあるものを優先的にロック、破壊していく必要があるといえる。ただし、これはあくまでも基本であって厳密には敵の移動方向なども関係してくるので一概にはいえない場合もある。
　また、ロックオンした敵が画面外に出ていってしまった際の継続については、左右と上方向の場合は割と長い時間画面外の敵をロックしつづけてくれる。しかし、これが画面下方向の場合には敵が消えると同時ぐらいにロックオンが外れてしまうので要注意だ。

集中ロックオンで目指せ高得点!!

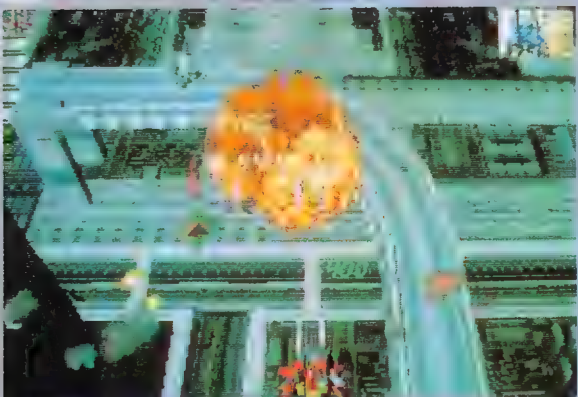
新たに追加された集中ロックオンシステム。基本的には、耐久力の高いものに持っているロックオンをすべてかけてやることで大ダメージを敵に与えることができるが、実はこの爆風に倍率がかかる敵（ロックオンレーザー1発分の耐久力を持つ敵機）を巻き込んだ場合のみ、その敵機にボーナスがつくことが判明。ボーナス得点は一律で64倍となっていて、100点の敵機でも一気に6400点の得点を得ることが可能なのだ！
　ただし、現実的には得点の高い地上物を巻き込めるケースが発見されていないために、一律6400点と覚えてしまっていいだろう（求む情報）。



　以上に加えて前作からお馴染みの連続ロックオン、そしてすでに紹介済みのショットダウン・レート（撃墜率）ボーナスが稼ぎの基本となる。ちなみに、スペシャル・ウェポン（無敵ボンバー）で落とした敵機は通常ショットと同じ扱いでクリア時に計算されるので、高得点を狙う際はよく考えてから使っていこう。



耐久力の高い敵機を集中ロックオンしておいて…。



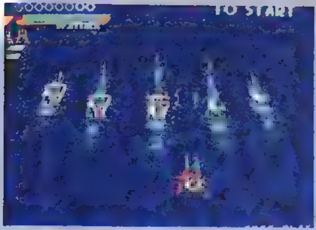
爆風にザコ敵機を巻き込めば全部6400点だ!!

地球最後の戦い…
ステージ3
PALMYRA VALLEY EARTH

ステージ3の最大のポイントはロボットの処理の仕方。これさえうまくいえばラクに抜けられるぞ!!

担当：KMT

まず、ステージが始まってすぐに画面下から水上ザコが現れる。こいつらは、画面の上のほうに行くとミサイルを撃ってくる。このミサイル、最初は地上判定なのだが、画面下に向かって飛んでくるときには空中判定になってるので十分に気をつけよう。ショットを撃たずにロックオンばかり狙っていると、このミサイルの餌食になってしまうぞ。



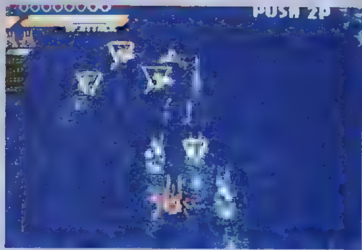
発射されたミサイルは、



空中判定となって戻ってくる。

最初の水上ザコを倒すと、今度は水上ザコ＋戦闘機の組み合わせが襲ってくる。水上ザコは特に問題はないのだが、戦闘機がかなりクセものだ。

この戦闘機は、わりと弾を撃ってくれるので、放っておくとかなり危険だ。安全に行くならヘタに欲張らずに、出現したら即破壊するようにしよう。



まとめてロックオンすれば確かにおいしいのだが…。

そのままちょっと進むと、この面最大のライバルであるロボットが出てくる。

このロボットは非常に硬いのでムリに壊す必要はない。もし破壊したいのならショットとロックオンレーザーを効率よく当てていこう。

このロボット自体の動きは、画面内を移動しながらショットを撃ってきて、3回撃つと画面下へと逃げていく。これだけの動きなのだが、こいつの撃つショットは弾のスピードが非常に速いので、弾を見てから避けるのはかなり難しい。そこでこいつのショットを避けるときは、弾を撃ってくるタイミングを覚え、撃ってくるちょっと前から回避し始めるといいだろう。また、たまにかなり画面下のほうでショットを撃つときがあるので、特に気をつけること。

3回ショットを撃ったあとは、画面下へ逃げていくわけだが、このときは相手にせずにそのまま逃がしてしまおう。



このショットが速いので十分に気をつけよう。



こんな近くで撃ってくるときもある。

ヘタに正面で撃ち込もうなんて考えないほうがいい。そんなことをするとロボットの体当たりを喰らってしまうぞ。

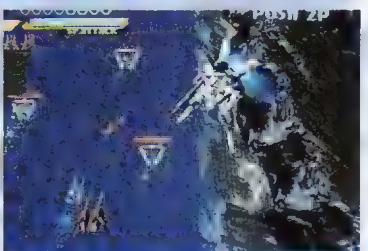
ともかく、ロボットはまったく相手にしないのが安全かつ確実だ。

さて、そのロボットなのだが、まずは画面左上から登場してくる。この場面ではロボットの他に水上ザコがいるので、ついつい「ロボットに○回ロックして水上ザコにロックをかければ…」などと考えたくなるが、安全にいくのならやめたほうがいい。この行為自体はそんなに難しいことではないのだが、ロックをかけることに夢中になってしまうとロボットのショットに意識が集中できないので、慣れてないうちはかなり危険だぞ。



画面下へと逃げるときも相手にしないのが一番だ。

1機目が逃げていくと、すぐに2機目のロボットが画面右上より出現する。こいつも1機目同様、無視してあげよう。



高得点を狙いたくなるが、慣れないうちはガマンしよう。

2機目が逃げた後、しばらくすると3機目が画面右上より出現する。3機目は地上の戦車の弾が絡むので、少々キツい。普段は戦車の弾に気をつけつつ、ロボットがショットを撃つときだけそちらに集中すればいいだろう。3機目に限っては、無視するよりも速攻で倒したほうが安全かもしれない。

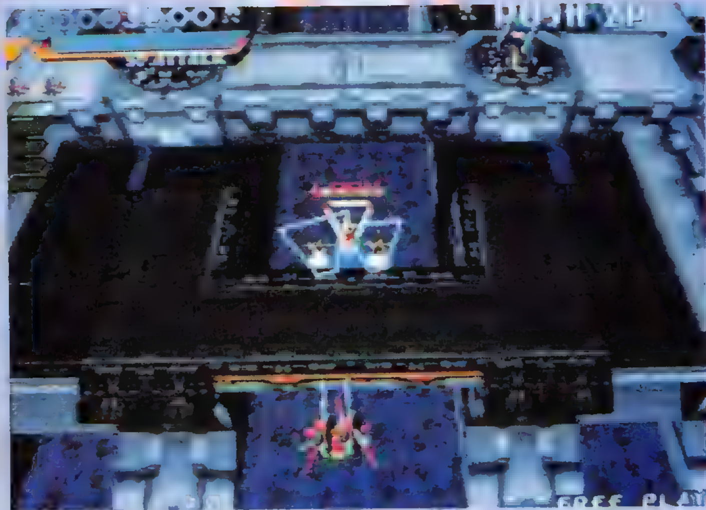
3機目のロボットが出現した後は、地上の固定砲台と戦車の攻撃がメインとなる。

まず気をつけたいのがロボットが逃げた直後。画面下から戦闘機が3匹出現する（写真①）。最初は低空を飛んでいるため、無害なのだが、そのまま画面上のほうへ行くと、自機と同じ高度まで上がってきて、弾を撃ってくる。

そのため、こいつらは低空にいるときにロックオンしてサッサと倒してしまうといい。この3匹の戦闘機を倒すと、もう1機戦闘機が同じように



戦車の弾を見落とさないようにしよう。


〈写真①〉この戦闘機は低空飛行状態で処理してしまおう。

出現する。こいつらもさっきと同じように、低空にいるうちにサッサと倒してしまおう。

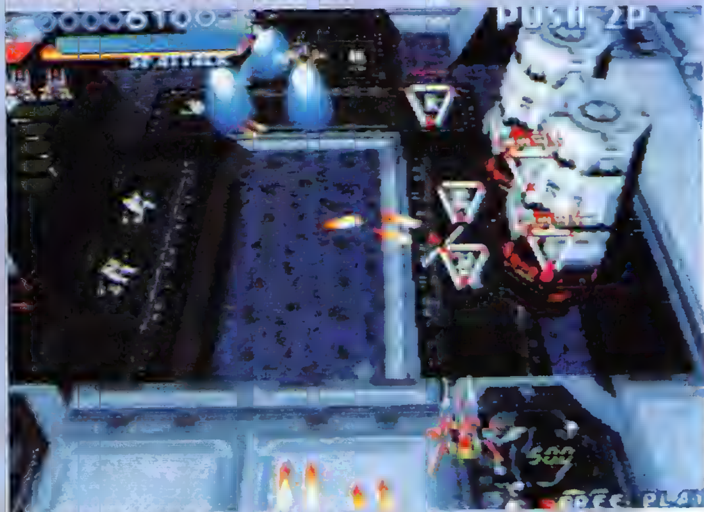
周りの戦車や固定砲台は余裕のあるときに破壊しにいくといい。固定砲台は、砲台を破壊した後も本体が残る（攻撃はしてこない)。この本体も当然破壊でき、点数も結構高くて500点入る。余裕があれば本体もちゃんと壊していきたいところではある。

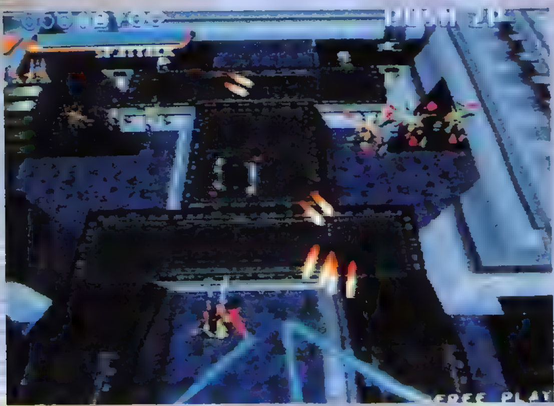

点は高いが無理に破壊する必要もないだろう。

この後、左右に塔のような建物がある場所は、素早く戦車を破壊しよう。この先の左右にある隙間のようなところからヘリコプターが3匹ずつ出現するので、戦車を破壊したら出現位置で待ちかまえる。塔のような建物は破壊することができるが、ロックオンできる場所は建物の根元の部分しか受け付けないので注意。

ヘリコプターは自機と高度が同じになると弾を撃ってくる。弾を撃たせないためにも素早く処理してしまおう。しそこなったときは無理に追いかけようとせず、弾を避けることに集中しよう。

ヘリコプターを処理したら弾に注意しつつ戦車や固定砲台を破壊しよう。


余裕があれば近くの戦車と一緒にロックオンするといい。


片側のヘリコプターを処理したら、


素早く反対側のヘリコプターを倒しに行く。

砲台地帯を抜けると画面上方から戦闘機が飛んでくる。


ロボットは相手にしないほうが身のためだ。

こいつらは最初から空中判定がないので、体当たりや弾に気をつけながらメインショットで破壊しよう。

この戦闘機が出てきてしばらくすると、再びあのイヤラしいロボットが登場する。

おそらくここがこの画面のもっともイヤなところとなるだろう。はっきり言って、ここはロボットを完全に無視して戦闘機だけを相手にする。ここにくるまで何度もロボットを相手にしてきているので、弾を撃ってくるタイミングはある程度つかめていると思う。そのタイミングさえちゃんと把握できていれば、そのときだけロボットよりも戦闘機に気をつけよう。

ここは結構つらいのでスペシャルアタックを使ってもいいだろう。

このまま進んでいき、滝のところまで行くと、いよいよボスとの対決だ！

攻撃部位	攻撃方法	得点
①機雷放出部×６	機雷	2000PTS(機雷は０PTS)
②アーム部×２	細いレーザー	5000PTS
③誘導レーザー発射口×６	誘導レーザー	3000PTS
④極太レーザー砲	極太レーザー	2000PTS
⑤砲台×２	通常弾	
⑥⑦本体	通常弾	200000PTS (ミサイルは０PTS)
	ホーミングミサイル	

第１形態

①→②→③→①→④→③→①→②→③→①→④→第２形態へ

第２形態

④（⑤＋⑥）→⑤→①（⑦）→③



WARNING

3RD,BOSS

第一形態

①の攻撃について

この機雷は、壊さずに放っておくと爆発して爆風を起こす(攻撃判定あり)。この爆風は結構やっかいなので、できるだけ爆発する前に破壊しよう。

②の攻撃について

アーム部が撃ってくるレーザーは自機を狙っていない。そのため、画面右or左上が安全地帯となるが、安地を使うほど厳しい攻撃ではないので、正面でレーザーを避けながらボス本体に撃ち込むといいだろう。

③の攻撃について

誘導レーザーを撃つときは、ボスが急降下する。降下してからレーザーを撃つまでに少し間があるので、このスキにロックオンを狙おう。レーザーを撃たれたら、画面の端あたりから反対側の端へと横に大きく動けばラクにかわすことができる。

④の攻撃について

極太レーザーを撃ってくるときは、ボスが右のほうを向いてレーザーを撃ってきたら画面左上へ、左のほうを向いて撃ったら右上と避けよう。

レーザーが自分に迫ってくるまで少し余裕があるので、このときに誘導レーザーの発射口をロックして破壊しておくといいだろう。

なお、この極太レーザー砲を破壊すると、ボスは第二形態へと移る。

第二形態

④（⑤＋⑥）の攻撃について

極太レーザー自体の攻撃は第一形態と一緒。極太レーザー砲が壊れている場合は、⑤～⑥の攻撃がくる。⑥は自機を狙わず放射状に弾を撃つという攻撃方法。⑤は自機を狙って弾を撃ってくる。この２つを同時に避けるには、画面の端から反対側の端へと移動しながら⑥の弾をかわせばいい。

⑤は自機を狙ってくるので、ちょっとずつ横に動いていれば当たらない。

なお、⑤の攻撃が単体でくるときはかなり弾を連射してくるのだが、ただ画面の端から端へちょっとずつ移動するだけで避けられる。

①（⑦）の攻撃について

①の攻撃は、第一形態のときと違い、近くで機雷をバラまかれるのでちょっとツライ。素早く機雷を処理しよう。

機雷放出部が壊れているときは、⑦の攻撃がくる。ホーミングは破壊可能だが、量が多いので慎重に対応しよう。

③の攻撃について

第一形態のときと違い、誘導レーザーが１発ずつ飛んでくる。第一形態のときのように大きく動いてかわそうとすると画面端に追いつめられてしまうので、ちょっとずつ動いてかわすようにしよう。

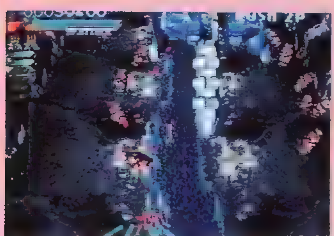
なお、攻撃はしてこないのだが、ボスの翼も破壊することができる（１万点）。





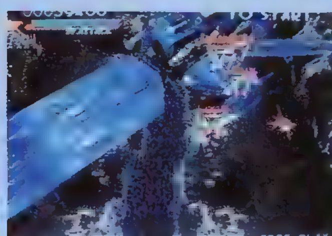












いよいよ宇宙へ…

ステージ4

3RD FLEET EARTH ORBIT

宇宙戦艦による超ラッシュ、君はどこまでかわせるか！

ステージ3をクリアすると、次はステージ4の宇宙へと向かう。

宇宙ステージでは、宇宙戦艦とザコの攻撃ラッシュがきつく、今までの地球上ステージに比べると簡単にクリアはできないだろう。

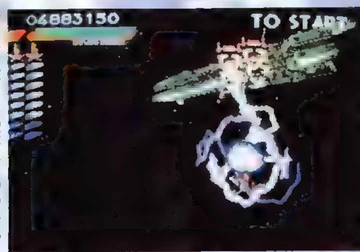
ということで、ステージ4の注意点及びクリアに必要なコツを紹介していこう。

「EARTH ORBIT」ステージ序盤

ステージ開始早々に、画面右上からミサイル戦艦が登場する。こいつは自分の高さよりもかなり下のほうにいるので、ショットは通用しない。ロックオンレーザーのみで破壊が可能だ。

今後、このように自分の高さよりもかなり下方に出現する敵が増えるのだが、これに関しての必要な注意点を説明しておこう。

写真Aのように大きな戦艦と、その下の小さく見える戦艦ではロックオンレーザーの着弾スピードが異なる。一つはこれを覚えておいてほしい。



(写真A)下の戦艦にロックオンをしてしまうと、なかなかレーザーは帰ってこないのだ。つまり、着弾が遅い。

次に、着弾スピードが遅いということは8ロックオンならばレーザーが独立して発射されるので問題はない。しかし、16ロックオンだと一つのレーザーで敵を倒していく貫通弾になっているため、下にいる敵にロックオンをして発射してしまうとそこまでたどり着く時間がかかってしまい、あらかじめロックオンしておいた自分と同じ高さの敵がスクロールアウトしてしまうのだ。

だから、敵の出現が多いときには、できるだけ下方の敵にはロックオンをしないほうがいい。

画面右上からミサイル戦艦が出現したら速攻でロックオンをして破壊。

すると、すぐに下のほうから黄色と赤色のザコが出てくるので、こいつらもロックオンで破壊すること。

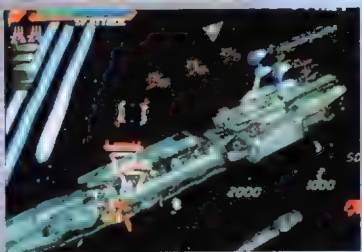


ステージ４開始早々に右上へ移動して、まずはミサイル戦艦の砲台だけでもいいから破壊する。


出現したザコを早めに破壊しないと、逃げ際で機雷をばらまいていくぞ。

このザコは、自分と同じ高さになると、そのまま画面上部へと逃げながら機雷をばらまくので早めに破壊しておこう。

写真Dでは、ザコ5機＋ザコ4機＋レーザー戦艦が出現し、レーザー戦艦がレーザーを発射するが、スクロールが右へ流れているのでレーザーに当たる心配はしなくてもよい。ここでのザコも機雷をばらまくので、早めに始末しよう。

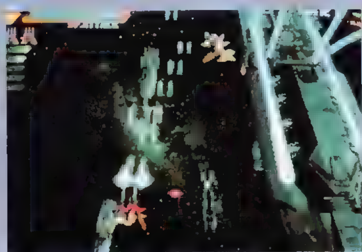

(写真D)このレーザー戦艦のレーザーは画面内には発射してこないので、ザコの破壊に専念しよう。

「EARTH ORBIT」ステージ中盤

次に画面が大きく下のほうへ旋回した後、中型機が出現する。ここからが中盤になる。

この中型機はロックオンの耐久力が高く、放っておくとミサイルも発射してくるので結構キツい。

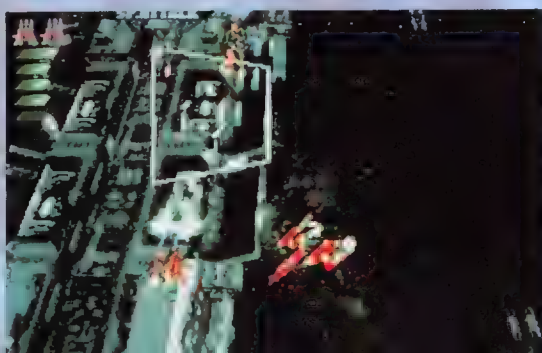
ここでの中型機は、できるだけ早めに破壊しないとすぐに右上からレーザー戦艦が出現してしまう。この戦艦はレーザーを発射するので、速攻で破壊しにいくのが理想。だが、戦艦自体の移動が早いため、無理に破壊せずに画面左の安全な場所に逃げてしまおう。


(写真E)ステージ中盤、はじめのレーザー戦艦は画面左が安全地帯となる。

この場を抜けると、今度は左にミサイル戦艦が通過していく。この戦艦は、ミサイルを3発～4発撃ってくるが、ショットで破壊できるので問題ない。

この後、再び中型機が登場し、先ほどと同じように右上からレーザー戦艦がレーザーを撃ちながら下へ消えていく。ここでも画面左側にいれば、レーザーには当たらない。覚えておこう。

写真E地点にいくと画面両方からザコの突進＋右上からミサイル戦艦が出現する。ここではザコが弾を撃ってくる以外に、ミサイルも結構飛んでくるのでショットを撃ちつつ弾避けに専念しよう。


レーザー戦艦後に出現するミサイル戦艦。ザコの突進に気をつけて弾を避けよう。余裕のある人はミサイルハッチを破壊してもいいぞ。

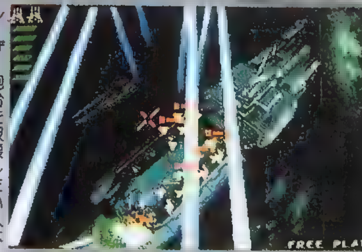
ステージ4中盤の最後では、ザコが結構たくさん出現。こいつらの出す機雷には注意しよう。

「EARTH ORBIT」ステージ終盤

画面の視点が左上へと旋回すると、4ステージも後半を迎える。

画面左上旋回後、すぐに画面中央左寄りにレーザー戦艦が出現と同時にレーザーを発射してくる。このレーザーは、砲台の真ん中辺りにいれば一応死にはしないが、安全策を取るならば画面一番右端がお薦めだ。

レーザー戦艦が過ぎると、



レーザー砲台を破壊したい人はレーザーを真ん中で避け、安全策を取る人は画面右端に逃げるようにしよう。

今度はザコが4機×3回＋画面右側にミサイル戦艦が現れる。ザコに対してはショットを撃ちながら大きく避け、ミサイル戦艦が発射してくるミサイルもショットで破壊しよう。

ちなみに、最後に出現するザコ4機は赤色の弾を乱射していくので注意だ。

ステージ4終盤、難所になるのが次の中型戦闘機出現位置だ。

ここでは中型戦闘機とともに画面下からザコが3機×2回出現する。で、このザコどもを早めに破壊しないと、すぐに画面中央からレーザー戦艦が出現と同時にレーザーを発射してくるのでキツくなる。

ここは中型戦闘機にロックオンをかけつつザコもまとめて破壊するのが理想。でないと、ザコの弾を避けている最中にレーザーも飛んできて逃げ場がなくなってしまうぞ。

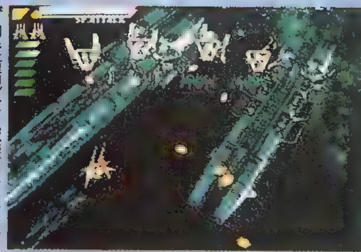
レーザーが飛んできたときの基本的な避け方は、先ほどと同じで砲台と砲台の間が割と避けやすいので頭に入れておこう。

写真Jを越えると、再び下からザコが5機と画面中央からレーザー戦艦が出現する。

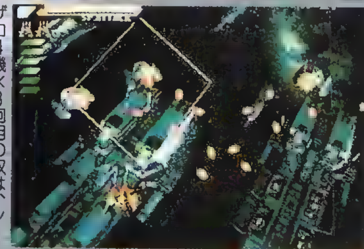
ここはさっきの場所よりも楽にザコを破壊できるので、落ち着いてレーザーをかわそう。

ここを過ぎると右、左、右とミサイル戦艦が3回出現する。この戦艦は、今までの戦艦よりもミサイルを多く発射してくるので、ショットでミサイルを破壊しつつ早めにミサイル砲台を壊すようにしよう。

なお、3回目のミサイル戦艦と同時にザコが6機～7機出てくるので注意して倒そう。



ザコを重視して破壊し、弾は大きく避けるのだ。



ザコ4機×3回目の奴は、ノーミスでいくと弾の撃ち方が半端じゃないので早めに破壊しよう。



(写真J)ステージ4の難所となる場所がここ。中型機およびザコをあらかじめ破壊しておかないと、このように鬼の攻撃が待っている。

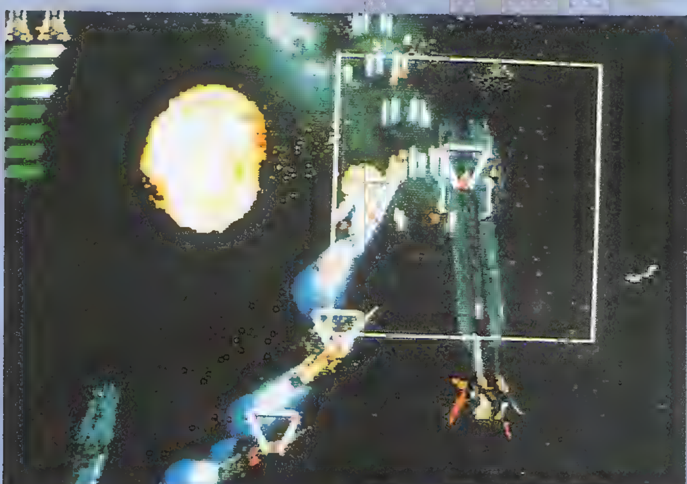


ミサイルは意外にかたく、ショットで撃ち負ける場合が多い。ミサイルを避ける感じで攻撃しよう。



ミサイル戦艦と一緒に出現するザコは、赤弾を撃ってくるので注意！

ミサイル戦艦のラッシュが終わると4面ももう最後、残るは画面上下左右から出てくるザコを破壊すればボスにたどり着ける。最後の注意点としては、画面下から出現するザコ。機雷をばらまいていくので気をつけよう。



ステージ4最後のザコラッシュ。下から潜り出てくるザコが機雷をばらまくぞ！

ステージ4、ワンポイントアドバイス！

とりあえず4面の紹介をひととおりしたわけだが、このステージは本当に難しい面で、気を抜けばいつでも死んでしまう。

アドバイスとしては、当たり前だけど死にそうならばスペシャルウェポンを緊急回避で使えるようにしておくこと。

その他、中型機が3回ほど出現するが、集中ロックオンをすれば16ロックオン、8ロックオンともに中型機を一撃で破壊することが可能。

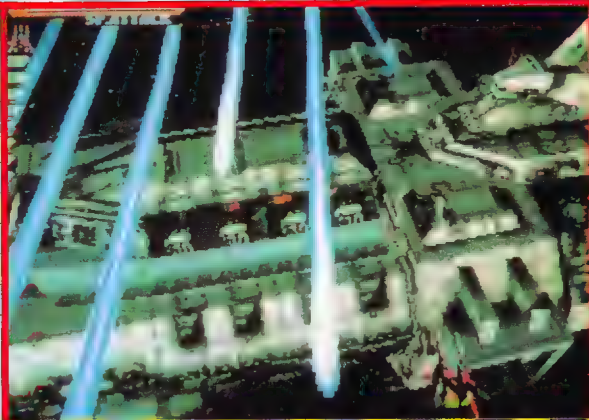
このときは、集中ロックオンで巻き込んだ敵も一緒に破壊することができるので効率がいいぞ。

これらのことを覚えておけば、クリアするのに必ず役立つだろう。

攻撃個所（[illegible]より数えて）	攻撃方法	[illegible]
第1ブロック砲台×2	砲台	10000PTS
第2ブロック砲台×2	砲台	20000PTS
第3ブロックミサイル砲台×8	ミサイル砲台	10000PTS
第4ブロック　パーツ×3砲台×2	砲台	20000PTS
第5ブロックレーザー砲台×8	レーザー	10000PTS
第6ブロック　ホーミング機雷	ホーミング機雷	0PTS
第7ブロック　ザコ	ザコ	100PTS
第7ブロック　特殊ザコ	特殊ザコ	500PTS
艦橋（弱点）	——	250000PTS

4面ボス攻撃パターン

①→②→③→④→⑤→①→②→④→②→④→自爆



WARNING

4TH.BOSS

超巨大戦艦の攻撃は知らなきゃ殺られるぜ！

4ボスの巨大戦艦は、ほかのステージボスとは異なり、攻撃パターンに終わりがある。つまり、大きな戦艦（ボス）を一周すると自爆してしまうので、その前にはぜひとも倒したい。

それでは、具体的なボスの攻撃パターンを順に紹介していこう。

攻撃パターン

ボスは、最初に攻撃をしてこない砲台が2つと、破壊可能のパーツが2つ付いているので、まずはこれらを破壊しておく（破壊しなくても問題はない）。

次に①のミサイル攻撃がくる。このミサイルはかなりの弾数が飛んでくるが、画面左下方にいると安全だ。

②は意外にきついレーザー攻撃。ここのレーザーはそのときのランク（残機によって変化する）でレーザーの軌道が異なり、ランクが高いとレーザーの幅も狭くなっている。

レーザー攻撃は2回発射され、まともには到底避けきれないので、基本となる安全な場所を紹介しておこう。

1回目のレーザーは画面右端にいればOK。2回目のレーザーは異なり、画面左端が安全地帯となっている。これは覚えておいてほしい。

③ではボス中央へと移動し、戦艦の横のハッチからザコが9機出現する。こいつらはロックオンレーザーで破壊すれば問題はないが、ザコの耐久力はロックオン2発分となっているので注意。ザコは突進攻撃をしてくるので、激突注意だ。

攻撃パターン

攻撃パターン③が終わると、艦橋（ボスの弱点）がやっと見えてくる。ここで1回艦橋に集中ロックオンを与えておくのが重要だ。ロックオンが終わると同時に艦橋のわきからホーミング機雷が発射される。これが攻撃パターン④になる。

ホーミング機雷もレーザーと同じようにランクで弾数、スピードがかなり異なる。

このホーミング機雷は18発前後撃ってくるが、大きく回転してよければギリギリで避けることが可能。

攻撃パターン⑤は、特殊ザコと表記されているが、ロックオン耐久力3発分のザコがここでも7機出現する。

このザコは、自分と同じ高さまで上昇すると太めのレーザーを撃ってくるので注意。ロックオンレーザーで、早めにどれか1機を破壊して、逃げ場を作っておくのが重要だ。

とまあ、4ボス巨大戦艦は攻撃パターンだけを説明するとこんな感じになるが、攻撃パターンは写真のように実際は攻撃パターン①の2回目の視点が全然違ったりするので、すべての攻撃パターンは独立していると考えたほうがよい。

なお、最後の攻撃パターン④が終わるとボスは自動的に自爆してしまう。ボスでの道中でどれだけ艦橋にダメージを与えられるかが勝負だぞ！



攻撃パターン①：ミサイルハッチが開き、ミサイルが乱射される。画面右下のほうでよけるべし！



攻撃パターン②：1回目に発射されるレーザーは、画面右端が安地になる。



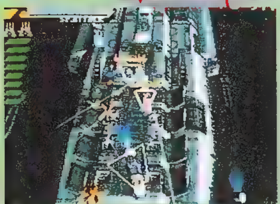
攻撃パターン③：ロックオン耐久力2発のザコがどんどん上昇してくる。早めにロックオンで破壊せよ！



攻撃パターン④：ボスにロックオンをかけていると下からホーミング機雷がくるので注意しよう。機雷は大きくまわって避けるのだ！



攻撃パターン⑤：戦艦右のハッチから出現するザコは放っておくと極太レーザーを撃ってくるぞ！早めに倒せ！



攻撃パターン①：再び艦首のほうへいき、ミサイル攻撃が…。ハッチを集中してロックしろ！



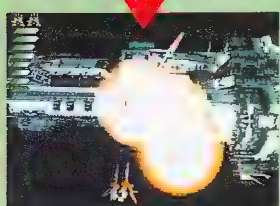
攻撃パターン②：2回目のレーザー攻撃は、この縦のラインが避けやすい。たまに「サギバ」有り。



攻撃パターン④：ここでのホーミング機雷はスクロールの関係上誘導が甘くなっている。でも注意しろ！



攻撃パターン②：レーザー砲台を早めに破壊することを考えて、レーザーは画面左側がわりと安全だ。



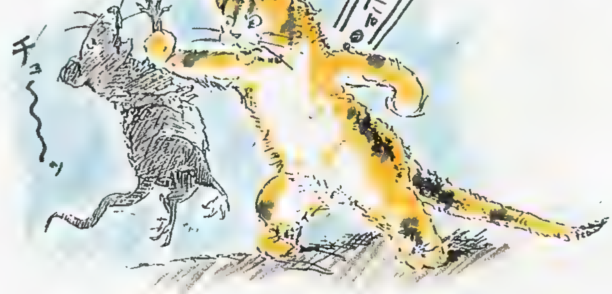
攻撃パターン④：かなり下のほうからホーミング機雷が浮上してくる。これが終われば自爆だ。大きく避けろ！

用語集始めました

すごいぞ「やる気」はほんとにあったんだ

真ゲーム用語777リターンズリベンジ2(仮)

発売日:8月26日(予定)
価格　:未定



遂に全技公開!

LAST BRONX 東京番外地

今回は全隠し技の公開とさらに充実のシステム頁+αで勝負だ!



2Pカラーでプレイしよう!

タイムリーなネタと言い難いが、今回はキャラクターカラーの選択方法について説明しよう。

やり方はまずクレジットを投入してキャラ選択画面が表示されたら、スタートボタンを押したまま使用したいキャラにカーソルを合わせて、他のボタンで決定。同社のファイティングバイパーズと同じコマンドだ。

さて通常の状態で上記のコマンドで入力すると2Pカラーが選択できるわけだが、この後にコンティニューすると2Pのままになっている。ここでさらにコマンドを入力すると1Pカラーに戻すことができるぞ。



サバイバルモードについて

ラスブロの対CPUプレイにはサバイバルモードというものが用意されていて、通常のそれとは一風変わった遊び方ができる。

このモードで遊ぶ条件はクレジット投入後P+K+Gを押したままスタートすること。その名の通り相手を倒してステージを進めても、体力がまったく回復しないまさに生き残りを賭けた緊張感あふれるCPU戦を楽しめるぞ。

さて体力以外には1ステージにつき、1本先取で勝敗が決するといったことが主な特徴として挙げられるが、このモードの最大のポイントはプレイ終了後にプレイの結果を診断してくれるということ。己の修練を判断する好材料になることは間違いないだろう。

ちなみに乱入された場合は通常のモードに一時的に戻るだけなので、心配は無用だ。



プレイが終了するとこのように評価が与えられる。

攻撃を避けつつふところへ…

潜り込みの知識

次第にわかってきた潜り込み。君はどう使っていく？

ここでは、潜り込みを中心に解説していこう。主な内容は、潜り込みから投げを行ったときに、通常とは違う現象が見られることについて。

投げの威力が低下

ラストブロンクスにおいて、潜り込みからの投げは有効な手段のひとつである。使っているプレイヤーもかなり多いだろう。

ただし、投げの威力が通常より抑えられてしまうことにも気付いてほしい。

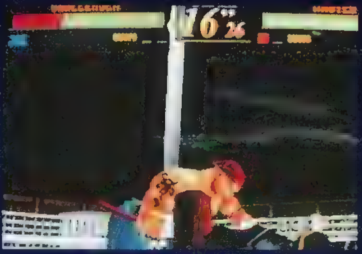
どのくらいの威力になってしまうかというと、細かいデータはないが6、7割の威力といったところか。まあ、だからといって、潜り込みからの投げをやめたほうがいいというわけではもちろんない。

潜り込み中にコマンドを先行入力できる点、相手の動きを冷静に観察できる点などを考えると、やはり使っていくべき戦法ではあるだろう。

ただ、投げ技の威力は抑えられてしまうことを理解してほしい。



通常ではこれくらい威力のあるザイモクのワーカーボムだが、



潜り込みからではこの威力になってしまう。

先行入力を過信しない

潜り込み中に先行入力すると、投げは決まりやすいものの威力は抑えられてしまうことはわかってくれたと思うが、あまりに先行入力しすぎると投げ自体が成立しないことは知っているだろうか。

これは意外と盲点になっていて気付きにくい。理由は、潜り込みからの投げは必ずしも決まらないという意識にある。

つまり、潜り込みから投げを試みた場合、投げスカリモーションが出ても、相手がうまく回避したのかな？とか、間合いが遠いのかな？と考えてしまうからだ。



先行入力し過ぎると相手の目前で投げスカリモーションが出る。

よって、潜り込みから投げを狙うときは、潜り込みが終了するあたりにコマンド入力を完成させるように心がけよう。

そうしないと完全無防備の状態の相手にもかかわらず、目の前で投げスカリモーションが出てしまうぞ。

潜り込みの使いどころ

ここからは潜り込みの実戦的な使い方にスポットを当ててみよう。まず、使うタイミングから。

使うタイミングは相手のラッシュを受けているときがいいだろう。ただ、いつでもいいというわけではなく、相手が投げか中段の2択で攻撃してくるところがベストである。立ちパンチ系のラッシュ中ではあまりよいタイミングとは言えない。

ただし、中段攻撃が単発ではなく2段以上の技であると潜り込みの終わり際を狙われる危険性も含まれている。

このあたりは読みプラス相手の対応度もあるので必ずしもうまくいくとは限らない。

また、投げか下段攻撃の2択をしてくる相手にはチョット使用を控える。潜り込みは下段に対しては全くの無力となっている。

さて、潜り込み後の行動は何がいいだろうか。

代表的な行動は投げ、さきほど威力が抑えられてしまうと紹介したが、成功すれば一瞬で成立する技なので使わない手はない。一番早く相手のスキにつけ込める。

ほかには浮かし技も有効。ほとんどのキャラが体力半分は奪える空中コンボを持っているはずだ。潜り込みからの投げの威力では満足できない、ホットなプレイヤーにオススメだ。

この場合のコマンド入力も先行入力が可能なので使いやすいぞ。ただし、攻撃判定が出るまでに反撃されるということで、投げを試みるよりは多少のリスクがある。

潜り込みの対応策

これは相手の力量次第となってくるが、一般的にこうしたほうがいいんじゃない？というのを紹介しておこう。

ただし、投げにいった瞬間潜られた、単発のスキのある攻撃を潜られた、というときは自分が動けないので仕方がない。

まず、潜り込んでくる相手に投げを試みる行動はどうだろうか。結論から言えば実戦かつ理想的である。

潜り込みが終了した直後は一方的に投げられてしまう瞬間があるのだ。つまり潜り込みに対する返し技となる。



潜り込みに打撃技を重ねてもガードはされる。

ただ、実際は読んでいないと反応するのはツラく、コマンド投げとなるとさらに難しくなる。このあたりは今後や り込まれることによって当然の行動として成り立つかどうか？といったところ。

では、潜り込みに対して浮かし技で対抗するのはどうだろうか？



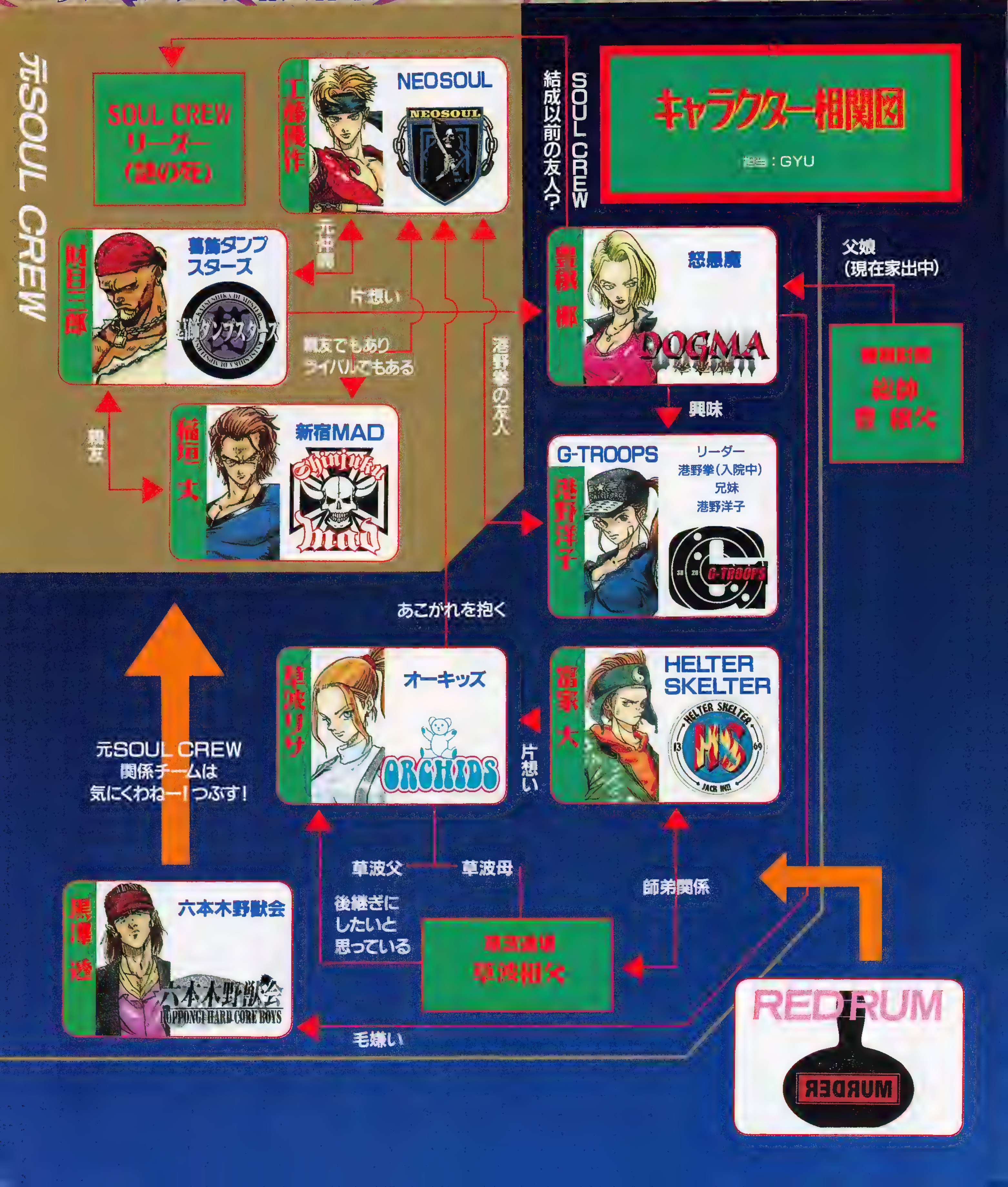
潜り込みに潜り込みで対応。



決め打ちしてくる相手には有効だが、使ってみる？

実際は潜り込みの終わり際に打撃を与えることは不可能なのだが、潜り込み→投げと一連の動作で行ってくる相手には有効となる。冷静な相手には効かないかもしれないが、試してみる価値はあるだろう。

ほかに、潜り込みには潜り込みで対抗するのもオススメ。これは投げがきても浮かし技がきても有効であるのが大きい。潜り込みからの行動を決め打ちでくる相手にはいいだろう。ただ、もちろん下段攻撃には無力となる。


キャラクター相関図
:GYU
元SOUL CREW
SOUL CREW
リーダー
NEOSOUL
葛飾ダンプスターズ
新宿MAD
片想い
親友でもあり
ライバルでもある
港野拳の友人
結成以前の友人?
SOUL CREW
怒悪魔
DOGMA
父娘
(現在家出中)
興味
G-TROOPS
リーダー
港野拳(入院中)
兄妹
港野洋子
あこがれを抱く
オーキッズ
ORCHIDS
HELTER SKELTER
片想い
元SOUL CREW
関係チームは
気にくわねー!つぶす!
草波父
草波母
後継ぎに
したいと
思っている
師弟関係
六本木野獣会
ROPPONGI HARD CORE BOYS
毛嫌い
REDRUM
MURDER

こいつは使える

優作

レッドゾーンな
俺の熱い技が
ここに公開！

担当：借金



コンボ・ロードロップキック



コンボ・バックスピン同様にビート・トップ（ＰＰＰ）の後に出せる技。

ロードロップキックは、足元を狙う下段攻撃で、相手にヒットさせればダウンを奪うことができるがガードされたら反撃は必至。隙はでかい。

しかしたまにロードロップキックを出しきることで相手を油断させることはできる。毎回Gキャンを使用していると潜り込みの的にもなってしまう。たまに使おう。

レッグブレーカー



相手の足元をすくう下段棍攻撃。ヒットすればノーマルヒットから相手を倒すことができるすぐれもの。リーチは余り長くないがガードされても隙がほとんどないので使用頻度は高い。

空中コンボで拾う技としても使用でき、空中コンボで拾う技の中では信頼度は高め、相手のダウンバウンドを拾ったときはダウン状態を変えることもできるので小ダウンにも行きやすい技だ。

エキゾーストストーム



相手の足元を棍で切り裂くような感のある下段攻撃のエキゾーストストーム。

姿勢を低くして足元を狙うため、レッグブレーカー同様あまりリーチはないが、上段攻撃をすかしつつエキゾーストストームを決めると行った使い方が可能。ラウンド開始時にいきなり使っても、Pから始まる相手には割と有効。ただし技の出があまり速くないので他の技にはスピード負けするぞ。

ロースピンキック



下段回し蹴り。俗に言う足払いのロースピンキックは優作の下段攻撃の中では最も姿勢が低く、相手の攻撃をすかしつつ攻撃するには理想的なモーションを持っている。

しかしその反面技の硬直は下段の中では最も長く、距離が近いとガード後反撃（特に投げ）確定。足の先ぎりぎりなら反撃はないと言った感じだ。使い勝手はいいので使用頻度は各自の判断に任される技であろう。

コンボ・ロードロップキック	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ
レッグブレーカー	⇦⬃Ⓟ+Ⓚ
デュアルノック	⬃Ⓟ+Ⓚ
エキゾーストストーム	⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓚ
ヘッドバッシュキック	⇧Ⓚ
スクリューキックRR(ダブルアール)	Ⓚ+Ⓖ・Ⓚ
オープンビート・アクセル	⬂ⓅⓀ
パワーループ	⇧Ⓟ
ロースピンキック	⇩Ⓚ+Ⓖ
バーニングソウル	⇦ⓅⓅⓅ
フライホイールキック	⇨⇨Ⓚ
☆投げ☆	
クランク・スロー	⇨⬂⇩Ⓟ
2ストV型インパクト	⬂⇨Ⓟ+Ⓚ

デュアルノック



後ろから振りかぶって両手に棍を構え殴る技。判定は中段、一度後ろに身を引くことから相手の技をすかして攻撃できそうだがその用途はまだまた未知数。これから使えるかどうか判断されていく技である。

パワーループ



コンボ・オーバートップで出る技と同じで、判定は順に中・上段となっている2段技。しかし1発目の中段をカウンターでヒットさせないと相手は吹っ飛んでくれない。それところか次の上段にガードが間に合ってしまうのだ。使う必要は全然ない技だ。

ヘッドバッシュキック



ジャンプして回転しながらキックを見舞う浴びせ蹴り。判定は中段、技の出の速さもそこそこだがいかんせん隙がでかいのが欠点だ。ガードされたら投げは確定してしまう。

フライホイールキック



1回転小さなジャンプをしてからキックを見舞うサラっぽい蹴りが特徴。上段蹴りのためしゃがまれるとスカってしまうが、ガードされても隙があまりない。

しゃがむ必要がほとんどないこのゲームのシステムを考えればどんどん使っていける技といえるだろう。

クランク・スロー



コマンド投げ。クランクスローは相手の首と足を引っ掛けて刈り倒す投げ技で、大外刈りっぽいモーションだ。威力自体はショルダータックルのほうが全然減るので攻めに使う必要はない。この技の使いどころは返し技。一応投げで返せる隙があるが、ショルダータックルは間に合わないなんて時に使おう。

2ストV型インパクト



相手を引いてきて腕を真横に伸ばして棍で殴るコマンド投げ。

優作にはショルダータックルがあるので、この技に特別な思い入れがないのなら使う必要はないだろう。

オープンビートアクセル



優作式裏拳三節棍バージョンといったオープンビート。判定は中段で出の速さもトルネードスターター（レッドトルネードの1発目）とほぼ同じくらいと割と使えそうな感はある。

リーチは短めなので接近戦専用の技。もしガードされても次の蹴りをGキャンしてしまえば技の隙はなくせるので問題ない。

オープンビートアクセルというのは、オープンビートの後に出すことのできる回し蹴りのことで、判定は上段、ヒットすれば相手はきりもみ状に吹っ飛んでいくが、隙が大きくガードされたら反撃は確定、出しきるには勇気がいる技だ。

スクリューキックRR



中段判定の回し蹴りであるスクリューキックから上段蹴りへ移行するコンビネーション技スクリューキックRR。

スクリューキックはノーマルヒットから相手を吹っ飛ばすことのできる技で、決めたい技ナンバー1にランクインするはずの技。優作の技の中でも1、2を争う空中コンボ用の技だ。

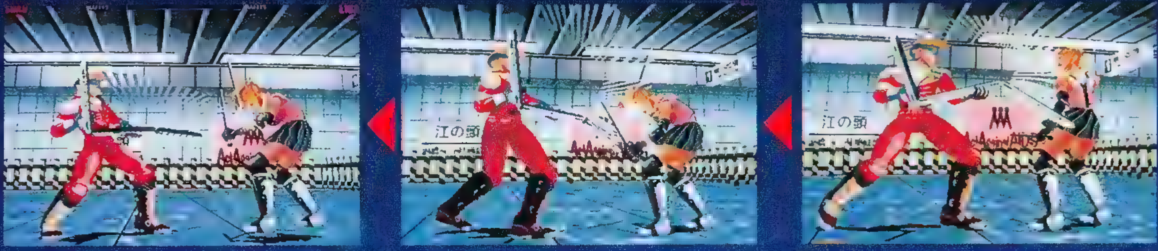
スクリューキックRRは、スクリューキックがヒットすれば連続ヒットする上段蹴り。使うときは必ず決まる状態でしか出さないと思われるので使えないわけでもない。しかしスクリューキックの後は空中コンボのチャンスなので、空中コンボを練習してそちらを使うことをお薦めする。

空中コンボにいくときは、スクリューキックがヒットしたときにそのままRRまで入力し、RRをGキャンすればスクリューキックでやめたときよりも硬直が短い。Gキャンを活用しよう。



浮かしたときはGキャンすればすぐ動ける。

バーニングソウル



豪快に棍を縦に3回振るコンビネーションで、1発目はソウルスイング、2発目はソウルスイングW、そして3発出すとバーニングソウルと名前が変わる。

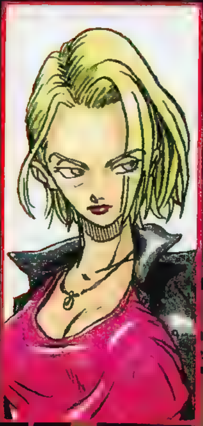
判定は順に上・上・中段となっており、1発目の技の出がビートファースト（P）に比べて遅いものの出しきっても隙がないためよく使っていける技だ。

最後まで一気に出しきれるうえに、途中にディレイをかけても強いため相手の反撃心を誘える。特に3発目のディレイは効果大。そしてディレイを見せればバーニングソウルにGキャンをかけた投げもうそのように決まるぞ。

実はこの技、3発目にはなぜか判定が変わってしまうのだ。3発目に使ったときの判定は順に中・中・中段、3発目使いにとってかなり恐ろしいコンビネーションとなるぞ。



なぜか3発目には、2発目とも中段に…合掌。



刺せ！ 突きまくれ！

ナギ

中段技と下段技をしっかりと確認し、サイを本物の凶器へ変えろ。

担当：かっちん

蟹ばさみ	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ
ゴッデスシアー	⇨Ⓟ+Ⓚ
ノーティフォーク	⇖⇖Ⓟ+Ⓚ
コンボ・スピンキック・ヒステリック	⇩⇩Ⓚ+ⒼⓀⓀ⇩Ⓚ
クロスカッター	⇦⇖Ⓟ
ダブルハンドチャージ	⇖⇖Ⓟ
ダブルハンドスマッシュ	⇖⇖ⓅⓅ
ミッドラッシュ・エッジ	⇨ⓅⓅⓀ
ミッドラッシュ・ピアス	⇨ⓅⓅⓅ
クレッセント・シューティングスター	⇖⇨ⓅⓅ
グラマラスツイスト	⇖Ⓟ
フックキック	⇖Ⓚ
ミドルフックキック	⇖ⓀⓀ
ステップエッジ	⇨Ⓚ
スクリューフォールキック	⇩Ⓚ+Ⓖ

クレッセント・シューティングスター





コマンド入力後Ⓟボタン2回で成立する技。パンチ1回まではクレッセントカッター、2回すべて出し切るとクレッセント・シューティングスターとなる。

1回目のモーションは普通のアッパーだが、2回目の攻撃はそのアッパーの返しで上から振り下ろす。この技は非常に利用価値が高いので、どんどん実戦で使ってほしい。

どのあたりが強いかというと、まず2段とも中段攻撃になっている点。そして、どちらがヒットしても相手が浮くという点が強い。

つまり、1段目がヒットしたら次のパンチは押さずにアタックキャンセル。そこから空中コンボを決めていこう。

ただ、これだけなら普通のⓅであるクレッセント・アッパーを使ったほうがいい。技の判定の出はこちらのほうが早いからだ。

ということで、1段目がガードされたらディレイをかけ次の返しで浮かすチャンスを狙っていこう。

ゴッデスシアー



ヘッドシザースのコマンド失敗でよく出てしまう技。やや前方に踏み出しつつ両手で相手を攻撃する。

いちおう技の出もそんなに遅くなく、スキもそんなにないのだが、やはり中途半端なイメージはぬぐえない。

また、この技の攻撃判定は上段なので、しゃがんでいる相手やしゃがみ攻撃をつぶすことも難しい。結局、意識して使っていく必要はないだろう。

クロスカッター



前のゴッデスシアーよりは大きく前に踏み込むので使いやすいだろう。一部では、そのナギの姿から「セーフ」とも呼ばれている。

技の判定は中段で、出るまでのスピードもなかなか早い。密着状態でなければ、いきなり使ってみてもいいだろう。意外と当たり負けしないので技の判定も強い。

また、攻撃力も高いのでカウンターを取ったときのダメージはかなり高い。

蟹ばさみ



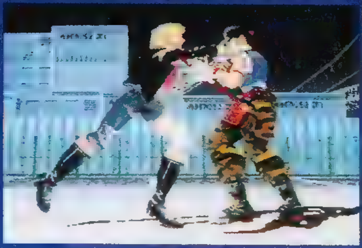


ナギのもうひとつのコマンド投げ。相手に足で飛びかかり、そのまま両足でダウンさせる。技を決めたあとには、「アマイわー」と一言つけくわえるのが特徴。

コマンドも後ろ前なので、ヘッドシザースよりは段違いに簡単。だが、その分ダメージも低めになっている。

とは言うものの、しゃがんだ状態からでも決められる点を考えれば使う場面というのは出てくるはず。このラストブロンクス、しゃがみ状態で防御に徹することはあまりないが、相手の上段攻撃や投げモーションのスカりを確認したら、速攻で入力して決めていきたい。

ダブルハンドスマッシュ





両手で相手を突き上げるように攻撃する2段技。最初は中段判定だが2段目は上段判定になっている。

コマンドの性質上、相手の攻撃を潜り込むように使うことも可能なので、近・中間距離で使っていくといいだろう。

また、完全に2段出し切ってしまうよりは、とりあえず1段出して様子を見て、さらにディレイをかけたりすれば効果的。立ちパンチ系で割り込もうとする相手には絶大な威力を誇る。

また、これに引っかからないようになれば、Ⓖキャンからの投げが決まりやすい。このあたりはすぐに気付くよね。

コンボ・スピンキック・ヒステリック







下2回からのⓀ+Ⓖというマニアックな入力の技。途中で止めると技名は、それぞれロースピンキック、ダブルスピンキック、トリプルスピンキックで、すべて出し切るとコンボ・スピンキック・ヒステリックとなる。

攻撃判定は、下段、上段、上段、下段となっており、下段攻撃がヒットした場合は相手は必ずダウンする。

また、相手との距離が近いときに1段目がヒットした場合はそのまま空中コンボとして成立させることもできる。

なお、技の出かかりを立ちパンチでつぶされることもあるが、数少ない下段攻撃なので有効に使っていこう。





1段目のロースピンキックをヒットさせると…



最後までヒットさせることができる。ヒステリックの完成だ。

ノーティーフォーク





2本のサイで相手の足元を突き刺す2段攻撃。もちろん下段判定になっており、ヒットすれば相手はダウンする。

この技は2段でワンセットとなっているため、1段止めのキャンセルはできない。また、たま〜に1発しかヒットせずに相手がダウンしない場合もあるが、それほど気にする必要もないだろう。

この攻撃もダブルハンドスマッシュ同様、コマンドの関係上相手の上段攻撃をかわしつつ（普通の前ダッシュでもかわせるが…）潜り込むことも可能である。

なお、下段攻撃なのでアタックキャンセルをして投げにいくと相手は固まりやすい。

ミッドフラッシュ・ピアス









キックに派生するとミッドフラッシュ・エッジ、パンチに派生するとミッドフラッシュ・ピアスとなる。

ナギの主力となるコンビネーション技なので、ぜひとも多用していきたい技だ。その理由は1段目の攻撃が中段攻撃であることが大きく、3段目のパンチへ派生した場合は上段なのだが、相手を浮かすことができるのでうまく使いたい。ベーシックにディレイをかけたり、2段止めの投げは超有効だ。

●グラマラスツイスト

相手の攻撃を止めるだけであれば、一番信用できる技。ナギはしゃがみパンチが最強の一撃以外は使えないので、止めるだけならグラマラスツイストを使っていこう。

ただし、この技のあとにナギ側に主導権が移るわけではないのでそのつもりで。あくまでも相手の上段攻撃の突進を止めるだけの技であることには変わりはない。

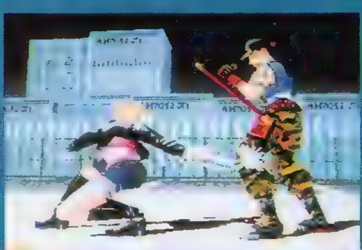
●フックキック

単発の上段攻撃なので使う必要はない。ライジングキックのミスで出やすいので注意しよう。

●ミドルフックキック

この技もナギの主力となるコンビネーションである。とりあえず、ミッドフラッシュ・ピアス→ミドルフックキックとつなげるだけで強力な連携が作れ、高ダメージを与えられる。

この技は相手の起き上がりに重ねるのもオススメ。1段目がスカったりガードされてもディレイを使ってチャンスを活かせる。







●ステップエッジ

この技もフックキックのように単発の上段攻撃なので無理に使う必要はない。

●スクリューフォールキック

下段回し蹴りなのだが、コンボ・スピンキック・ヒステリックのように派生するわけではなく、この1段のみの技である。

ただ、コマンド入力は一瞬で完成するので、ミスもなく使いやすい。スキもややあるが、うまく使っていこう。もちろんヒットすれば相手はダウンする。

新技は使い方が
難しいものばかり

財目

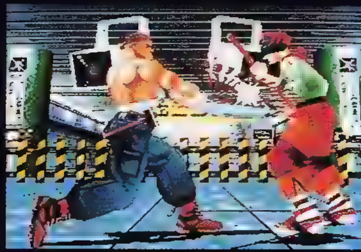
中段技が多いが、どれもモーションがデカイので使いどころが難しい。

担当：MVP



チタンヘッド	⇦⇨P+K
ラウンドハンマー	⇘P+K
サイドハンマー	⇦⇨P
すくい上げ	⇘⇘P
スマッシュハンマー	⇙P
レイブハンマー	⇙PP
アッパーハンマー	⇘P
ブルドーザーキック	⇨⇨K
あびせ蹴り	⇦⇘K+G
☆投げ☆	
ブル・ラリアット	⇦⇨⇨+K
財目クレーン	⇩⇩P+K
ワーカーボム	⇨⇘⇩⇙⇦P+K

ラウンドハンマー



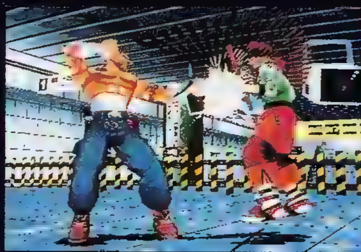
この技はまず少し腰を低くしつつ、ハンマーを斜め上から相手の胸あたりをめがけて振り降ろすものである。

技の判定は中段で、当たれば相手を浮かすことができる。

ただ技の出が遅く自分が相手をかなり押していてプレッシャーを与えている状態でないと、この技を出していくのはつらいだろう。

もしかしたらこの技のモーションで技をスカすことができるかも。

レイブアッパー





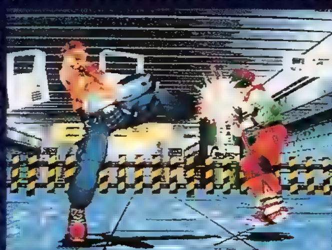


この技は2段技で、まず上体をそらしつつ、ハンマーを横から頭のあたりを振り回す。このときは、「スマッシュアッパー」と言い、判定は上段である。

次にこのレイブアッパーにつながっていくわけだが、これは先程のスマッシュアッパーの軌道が少し低くなったもので、判定は中段である。

さて、この技の使い道はというと、2段出せることを利用して、ディレイをかけるのがよいだろう。もちろんディレイをかけると見せて投げも有効であろう。

ブルドーザーキック



前に進みつつかかとおとしをするこの技は、かなりの距離を進むのであるが、相手にたやすく止められてしまう。

この技は遠目から近づくときに使うというやり方よりも、かえって近目で出したほうがいいかんじだ。

ただ判定は上段であるので、そこを忘れないようにしよう。技のスキはそんなに大きくないのでたまに使っていこう。

この技をガードさせて、そこで次の連携につないだりしてもよい。

すくい上げ





まるでどじょうすくいのようなこの技。判定は中段であるのにびっくりするかもしれない。

技のモーションで上段をすかしたりできそうであるので、相手が少し遠目から攻撃してきたときなどに、おもむろにこの技を出すと結構あたりやすい。

ちょうど相手のⓅの下から突きあげる感じでヒットする可能性が高いのである。

ただ、これは中段という判定を生かした使い方ではないので、普通にアタックキャンセルを使いつつこの技を出してもいい。

その場合はこの技の出がちょっと遅いので逆にひっかかりやすい。

あびせ蹴り







前方回転しつつあびせ蹴りをかますこの技。中段判定であるが、相手の立ちⓅで簡単に止められてしまったり硬化が若干長かったり……。

しかし技のモーションはかっこいいので使っていきたい。

サイドハンマー



横から腰のあたりを狙う横振り攻撃。

この技は中段で出の速さも遅くないし、なんといっても当たれば相手を必ず浮かすことができるので非常に使える技である。

また、技のモーションが前回紹介した「岩盤砕き（ P）」とかなり似ているというのも見逃せない。岩盤砕きはこの後にまだ技を出せる2段技となっているので、このサイドハンマーにアタックキャンセルをかけることによって惑わせられるのである。

もちろんそこから狙うのは投げであるのは言うまでもないだろう。

アッパーハンマー



その名のとおりアッパーのようなハンマーをくりだす。

中段判定でしかも出が速いし、当てれば相手は浮くので空中コンボ確定というお得な技である。

ただ単にこの技を出すかアタックキャンセルをかけるかという2択も十分な効果がある。

技の出が速いし、リーチもあるので空中コンボのつなぎの技としても使い勝手がよい。一例として、アッパーハンマー×2という単純なものでもいい減りをするのである。

唯一の難点らしき難点は、「単発技である」ということだけだ。これはアタックキャンセルをうまく使っていくしかない。

チタンヘッド



世にいう「頭突き」である。一度少し頭を引いてから技がでる。

この技の使えるところは、「スカす」ということだ。一度頭を引くこのモーションで相手のⓅをスカすことができるのである。しかもこの場合カウンターヒットになるので、体力を3分の1は奪うので強力。

スタート直後ぐらいの間合いで出すとタイミングさえ合えばたいていⓅに勝てるのである。

上段判定であるが、出が速いので連携に組み込んでもいい。この技の後に他の技につなげるのもいい。この技は使い勝手がいいのでどんどん使っていこう。

ブル・ラリアット



コマンドが少々入れにくいが、コマンド投げであるこの技には魅力がある。

相手を引きよせ力まかせにラリアットをかますこの動作はまさに財目っぽい。ダメージもなかなか。もう使うしか。

財目クレーン



これもコマンド投げ。相手の腰を持って吊り上げ、相手を落とすと同時に腹めがけてハンマーを振り降ろす。内臓破裂間違いなしのこの投げ、一度は使ってみてほしい。絶対に病みつきになるだろう。

ワーカーボム



体力を半分奪うワーカーボム。この技を相手を壁に追いつめているときに使うと…。壁を使って投げる新しい投げになりダメージは何と4分の3を奪うすさまじいものとなる。一度は決めたいね。

いよいよドラマーっぽくなってきた!
リサ

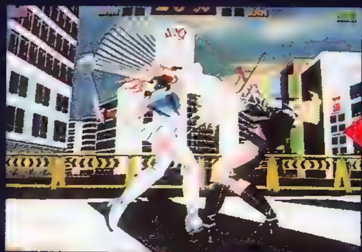
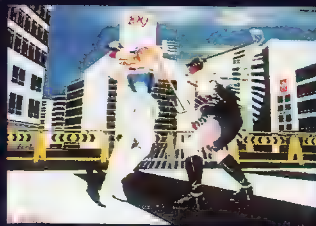
リサが使う、最も強力な技の数々を紹介。スタンバイOK?

担当：ワイルダーKEI



ソニックウェーブ	←↙Ⓟ+Ⓚ
タムタムラッシュ	←←Ⓟ+Ⓚ
リサ・ワン	↗Ⓟ+Ⓚ
リサ・ワン・ツー	↘Ⓟ+ⓀⓅ
リサ・ワンツー・シュート	↗Ⓟ+ⓀⓅⓅ
バトンワール・エキストラ	Ⓟ+ⓀⓅ
ダウンクラップ	↓↙←Ⓟ+Ⓚ
ハイキック・インサイド	Ⓚ+Ⓖ
タイフォニックセンター	↑Ⓟ
スモールタイフーン	↖Ⓟ
バックビート・ダブルロー	↗Ⓟ↓Ⓟ
アッパースワンキック	←ⓅⓀ
☆投げ☆	
リサ・ドロップキック	↗→Ⓟ+Ⓚ

ソニックウェーブ


下から上に、2回連続で跳ね上げる技で、左側下から上へ、右側下から下へと交互に出す。

ただし、この技は1回のコマンド入力で2発出るので、2発目にディレイをかけて出すということはできないぞ。もちろん相手を浮かすことはできるので、浮かせたあとは自分の好きな技を狙いにいってみるといいだろう。スペシャルビートもいいが、スラントバックビートもいいよ。

リサ・ワンツー・シュート





繰り出すのは全部片腕で、左に右にスティックで払い、3発目は突き技になる。2発目までの振りは速いが、3発目の突きにいくまでに少し間がある。この間に下段攻撃を相手に出されると痛いので、途中で止めて、様子を見ることも必要だ。が、この技に慣れていない相手だと、反撃しようとしてくらってくれることが多い。また、この技を出すとき「リサ・ワンツー・シューッ!」と言うかは君次第。

タムタムラッシュ





「君ドラムやってんの?俺と組まない?」と言いたくなるようなスティックさばき。

この技は、1回のコマンド入力で3発攻撃が出せる。叩き具合の感覚としては、ダダン、ダン!といった感じ。

ただ、この技はリーチが長いほうではないので、あまり空中コンボ向きではないかもしれない。が、近距離戦では使えそうだ。

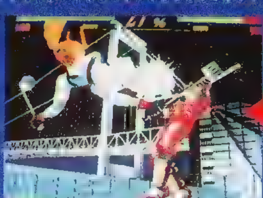
ハイキック・インサイド



まわし蹴りの逆…と言えばいいのかな?

この技は相手に当てると斜め横方向に相手を吹っ飛ばすので、空中コンボにはいきづらい。近づいて、小ダウン攻撃にいったほうがいいだろう。

リサ・ドロップキック




相手の頭にスティックでフックしておいて、両足を相手の顔に押しつけてそのまま蹴る。これでKOしたい。

バトンワール・エキストラ



上方から、小さくスティックを振っておいて、右腕で上から振りかぶって叩く（2P側ならその逆）。1発目のリーチは短いが、2発目はとても長い。相手との間合いが開いているときに使ってみるといいだろう。ディレイをかけてもいい。2発目を当てれば浮かすことができるので、スペシャルビートを叩き込んでみよう。

ダウンクラップ



攻撃判定が出るまでに多少間があるが、それだけに使える技である。相手の足を両方のスティックで払い、当たればダウンを奪うことができる。ヒットしたあとは、小ダウン攻撃が安定だ。

また、相手が起き上がり攻撃を出してこないようなら、このダウンクラップを重ねて出しておくといい。

スモールタイフーン



Ⓟボタンで行う、大ダウン攻撃はわかるよね？この技は、そのダウン攻撃のちっこい版みたいな感じだ。使い方としては、相手の起き上がりに出してみるといいだろう。中段蹴りにはもちろん負けるが、下段蹴りを出してくる相手には有効だ。ダウンしている相手に近づいて、プレッシャーを与えよう。

タイフォニックセンター



スモールタイフーンの、ちょっと距離が延びたバージョン。両方ともジャンプすると着地に間があるので、むやみに使用すると泣きを見る。起き上がりへの攻めにも使えるが、相手が近くにいるときは、スモールタイフーンのほうがいいかもしれない。これに、投げとダウンクラップを混ぜて使うといいだろう。

バックビート・ダブルロー



スラントバックビートの下段攻撃のほうを、2回連続で出せるというとても強力な技だ。連続ヒットにはならないが、2発目を当てると相手をよろめかすことができる。このよろけの回復を相手が怠ると、ミドルキックが連続技としてつながってしまうのだ。この技を使っての連携がなかなかいいぞ。

アッパースワンキック



前回、アッパーターンを紹介したよね？それに蹴りを付け加えたものがこれ。アッパーターンの硬化を反撃しようとする相手とかには、ディレイをかけて出すと当てやすい。

また、Ⓚをアタックキャンセルして、アッパーターンの硬化をなくすことも可能だ。これは、空中コンボを行うときにも使うぞ。

ガラが悪いのは口だけじゃないよ
クロサワ



サラリーマン使用率ナンバーワンといううわさのクロサワ（願望か⁉）、今回の技公開も使えるものばかりだぞ。

担当：内神田野獣会総長N．O

ぱちき	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ
正・柄突き	⇘Ⓟ+Ⓚ
裏・柄突き	⇦Ⓟ+Ⓚ
KUROSAWAスラント	⇦⇘Ⓟ
極ぶんまわし	⇘⇘Ⓟ
走り喧嘩キック	⇨⇨Ⓚ
矢武鬼威蹴り（やんきーげり）	⇩Ⓚ
☆投げ☆	
なめとんのか、こら	⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ
ひきずりまわし	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓚ





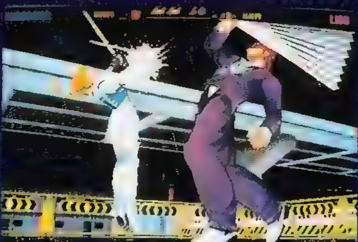
なめとんのか、こら

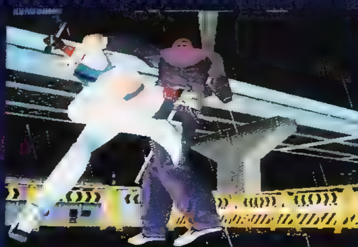
すごい名前だが、これがこのコマンド投げの正式名称だ。威力のほうは相手の体力MAXから3分の1程度を奪えるので比較的強力なほう。この技のいいところは、木刀の柄で「コスコスコスッ」とクロサワにしては妙にコスい叩きかたをするところにある。やってるほうは思わずニッコリしてしまう瞬間であり、やられたほうはムッとくる瞬間でもある。コマンド投げなので、当然しゃがんだ相手にも有効だ。

ひきずりまわし

こちらもコマンド投げのひとつだが、勝ちにいくならこの投げにつきる。威力はなんと相手の体力をMAXから約半分ほど奪うことができる。この投げが2回決まったら、相手の体力はもうピーピーである。

ただし相手を放り投げてしまう技なので、技後に起き攻めしにくいのが欠点。でも一発で体力を半分も奪っておいて、これ以上望むのは欲張りすぎというものだ。





ぱちき





ちいさくジャンプして思い切り頭突きをかます技だ。なんかすごくケンカっぽいなあ。こんなキャラ好んで使う君も相当キテるね（あ、俺もだ）。で、話をもどすと技の属性は中段。ヒットすればダウン攻撃が安定だが、ここはカウンターで浮かせて空中コンボを狙ってはどうかな？

「俺様をその辺のエセクロサワ使いと一緒にするんじゃねえ」という意味をこめて、ぜひ。

正・柄突き





クロサワの固有技は中段が多いけど、この技は珍しく上段攻撃だ。おっと、だからって使えない技の烙印を押すのはまだ早いぞ。上段とはいえ、この技を当てると相手をよろめかせることができるのだ。相手のほうも、いちおうこのよろめきをレバガチャで回復することは可能。とはいえ、よろけたのを確認してからでは回復は困難だ。よろめかせたら、ぶったたきを入力しておけば大抵の相手には当たるぞ。

裏・柄突き





これも正・柄突きとおなじ効果があるのだが、いかんせんリーチが短すぎる。これを当てるならよほど相手と接近している必要があるので使いこなすのは非常に困難。こちらの利点はすこし出がはやいことぐらいか。

クロサワスラント

木刀をななめ下に突き出す、クロサワ待望の下段技。「名前がアレとおなじやんけ！」という不粋な発言は却下。クロサワは某Jさんの 拳道もたしなむようだ。

この技は出が遅いものの、当たれば相手は浮くので追い打ちをいれよう。ノーマルヒットならぶんまわしが入るし、カウンターならバウンドを後述の極ぶんまわしで拾える。

極ぶんまわし





ひとことでいうと木刀を持った「真・クロサワアッパー」とでもいうべき技。これが入ったらⓅⓅⓅなどが確定。自信があるなら、ⓅⓅⓅの3発めをアタックキャンセルしてもっと段数を増やせるぞ。

走り喧嘩キック

キックの中段技で、足元のやられ判定が小さいという特徴を持っている。コマンド入力の関係も手伝い、リーチも長くなっているので少し遠めから出すといい。







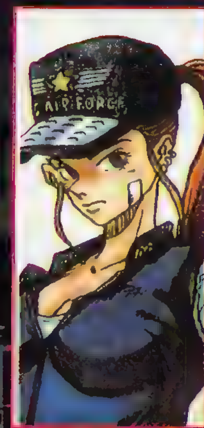
矢武鬼威蹴り





これで「ヤンキーげり」と読む。勘違いしないでもらいたいのだが、この技は基本技のしゃがみキックではない。レバーを真下＋Ⓚの同時入力で素早い下段キックとなる。この技は「発生、持続、硬化」のすべてにおいてしゃがみキックより早いのが特徴で、相手の技によっては、カウンターで当てれば浮くというおまけつき。「矢武鬼威蹴りから根性入れ」の連携は割り込めない。この技どうしの間に割り込もうとすれば、つぎの瞬間に相手は根性入れでカウンターを伴って浮く。

新技の中に光を見いだせ!
ヨーコ

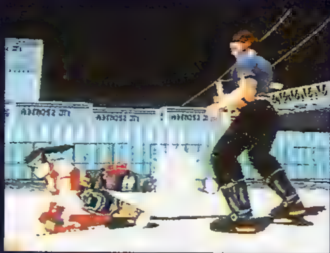


ここで紹介する技は、かなり重要なものが多いので、しっかり覚えてほしい。

担当：SHO

コンボ・キャッチキック	ⓅⓅⓀ⇩Ⓚ
コンボ・ロースピン	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ
コンボ・エアレイドスペシャル	ⓅⓅⓅ⇧Ⓚ
ステップキック・ハイ	Ⓚ+ⒼⓀ
ステップキック・ロー	Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ
ロースピンキック	⇩Ⓚ+Ⓖ
バックブロウ	⇦Ⓟ
ダブルバック	⇦ⓅⓅ
B.B.スピン	⇦ⓅⓀ
スクラッチハンマー	⬂Ⓟ
スクラッチサイド	⬂ⓅⓀ
ツイストショット	⬃Ⓟ
ランニング・ヒールトラップ	⇨⇨Ⓚ
トーキック	⇩Ⓚ
☆投げ☆	
回転延髄砕き	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ
大車輪投げ	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ

ロースピンキック



数少ない強力な下段回し蹴りがこの技で、相手の上段をスカすので使いやすく強い技だ。

しかし、この技はガードされると投げや打撃の反撃をくらってしまう。

使いどころとしては、相手の突進を先読みでとめるときや、前転からのロースピンキックなどは、前転に前転をあわせてくる相手にはかなり有効な手段といえるだろう。

他にはフィニッシュとして、相手の起き上がりにこの技をかさねておくのがいいだろう。

ツイストショット



この技も下段攻撃なのだが、当てても相手は倒れず、よろけもしなくてあたえるダメージもすくないので、あまり使える技とはいえない。

この技の利点としては、相手の技をかわすことぐらいで、この技を出したあとに他の技につなげる連携もやりにくく、イマイチ使い勝手が悪い。

唯一使えるところとしては、下段攻撃だけにガードされにくいのを利用して、相手の体力が残り少ないときに、立ちⓅ→ツイストショット、というようにフィニッシュ技として使えばかなり頼れる技となるので試してほしい。

ランニング・ヒールトラップ



踏み込んでからの踵落としがこの技。

踏み込む技なので、技が完全に出るまでにかなりのスキがある。

使いどころとしては、この技のモーションを見せてから、アタックキャンセルを使ってからの投げか中段の2択に迫ることができる。

ほかには、相手の下段パンチをスカす特徴があるので、下Ⓟ・ランニング・ヒールトラップという連携が意外と使えるのだ。

トーキック



中段攻撃だが、技の出が遅いためイマイチ使い方が難しい。

少し離れた場所で相手の技を止めるときなどは使えるが、特にこれといった使い方がないので難しい。

しかし、トーキックは空中コンボに組み込む技としては使えないことはない。

例えば、膝→ⓅⓅ、Kキャンセル・トーキック・ダウン攻撃など、バウンドを拾う感じで使うといろいろなところで組み込むことができる。

回転延髄砕き



コマンド投げの一つだが、この投げは、コマンドが簡単の割には与えるダメージが多いため、かなり使える投げ技なのだ。

投げが入る技をガードしたときなどは、必ずこの投げで反撃することをオススメしたい。見た目もカッコイイしコマンドも簡単なのでGOOD。

大車輪投げ



レバーを後ろから半回転させてⓅボタンというこの投げは、少し難しいが、慣れてくれば簡単に出すことができる。

このコマンド投げはヨーコの投げの中で一番ダメージが多いのでコマンド投げを使うときは、ぜひこの投げを使っていきたい。

ステップキック・ハイ



ステップキック・ロー



Ⓚ+Ⓖのステップキックからもう一度Ⓚボタンを押すことによって、連続してキックを出すことができる。

ステップキック自体あまり使える技ではないので、使いどころが難しいが、相手の起き上がりに重ねると意外と使えるのだ。

例えば、相手の起き上がりにステップキックをスカして出して、相手の反撃を誘い、そこにディレイをかけてローキックを出せばかなりひっかかってくれるので、一度試してほしい。

これは相手の体力が少ない

ときが一番効果的な方法なので、その状況を見極めて使ってほしい。

スクラッチハンマー



スクラッチサイド



ヨーコの技の中ではかなり重要な技なので、すぐに出せるようにしておきたい。

スクラッチハンマーだけを使うときは、この技を単体で使うのではなく、サイドキックをアタックキャンセルして次の技につなげればいい連携となる。

このスクラッチハンマーはいろんなところで連携につなぐことができる。

例えば、立ちⓅからのスクラッチハンマーなどは、かなり使える連携で、スクラッチハンマーからのサイドキックと、投げの2択攻撃は強力な連携攻撃だ。

スクラッチハンマー後の投げはコマンド投げにすれば大ダメージは確定だし、サイドキックは当たれば相手が高く浮くので、空中コンボが確定して大ダメージをあたえることができる。

一応サイドキックをガードされた後には投げの反撃をくらうが、かなりシビアなのであまり気にするほどのことでもないので、反撃をくらうということだけは覚えておいてほしい。

このゲームは起き上がり蹴りを出したときには、技のくらい判定があるので、そこにどの技を重ねていくのかが重要になってくる。

そこでヨーコは、ミドルストレート（⇨⇨Ⓟ）を重ねるのもいいが、ここにスクラッチハンマーを重ねるのが一番いい方法といえる。これはもしスクラッチハンマーがスカっても、サイドキックをディレイで出せばフォローもできるのでかなりいい技だ。

他にラウンド開始時の間合いでいきなり出しても、下Ⓟを出してくる相手には必ずスクラッチハンマーが勝つので、その後に投げなどの連携が強い。このようにスクラッチハンマーは使いどころがたくさんあるので研究してみてほしい。

バックブロウ ダブルバック



B・Bスピン



⇦Ⓟでバックブロウがでるが、このあとには2つの技が派生するようになっている。バックブロウのあとにもう一度バックブロウを出すのがダブルバック。あとはバックブロウのあとに上段回し蹴りに変化するのがB・Bスピンだ。

この技の特徴として、バックブロウがカウンターでヒットすると相手が浮くということだ。相手が浮けば当然空中コンボが確定なので、しっかりいれていこう。

攻撃判定がすべて上段なので、単体で使うのは難しいが、モーションが大きいため、アタックキャンセルを使って投げにいくこともできる。

他には、空中コンボに組み込む技としてはかなり使えるので紹介しよう。

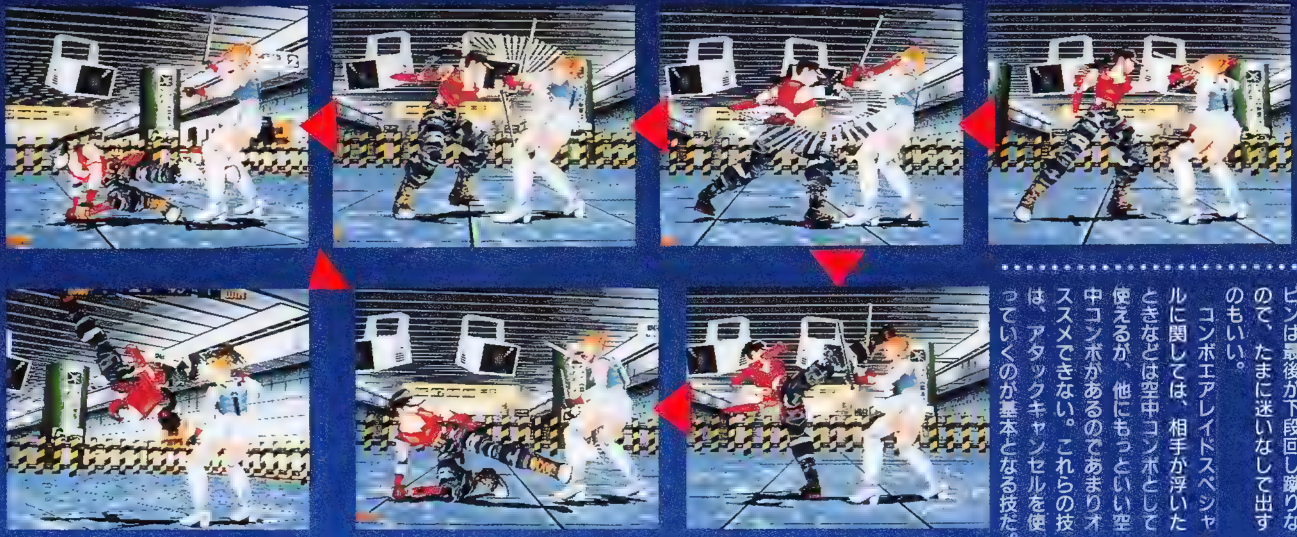
膝を出したときに、相手がカウンターで浮いたときのみの空中コンボで、膝（カウンター）→ダブルバック→スクラッチハンマー（サイドキックキャンセル）→ミドルストレート・ダウン攻撃という空中コンボが可能なのだ。

最後のダウン攻撃は、ヘッドスプリングでかわされるが、横転ならダウン攻撃ははいる。このコンボは、体力の7割ぐらい減らすことができるので、試してみてほしい。

これら以外の使い方はイマイチ見つからないが、B・Bスピンなどは、蹴りをキャンセルして投げということも考えられるが、他の技で攻めたほうがよほど実戦的といえるだろう。

基本的に使い方が難しい技ではあるが、コマンドも簡単で立ちⓅからの連携などに組み込んでみるのもおもしろいかもしれない。

コンボキャッチキック コンボロースピン コンボエアレイドスペシャル



立ちⓅから始まる連続した技がこの3種類。

この3つのうち、コンボキャッチキックとコンボロースピンは最後が下段回し蹴りなので、たまに迷いなしで出すのもいい。

コンボエアレイドスペシャルに関しては、相手が浮いたときなどは空中コンボとして使えるが、他にもっといい空中コンボがあるのであまりオススメできない。これらの技は、アタックキャンセルを使っていくのが基本となる技だ。

完全技公開だ！
トミー

今回の技公開では、有力候補となる下段攻撃を幾つか紹介。ちゃんと覚えろよ！

担当：キャサ夫



破地光激棍（はち・こうげきこん）	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ
円旋棍（えんせんこん）	Ⓟ+Ⓚ
宮益連旋棍（みやますれんせんこん）	Ⓟ+Ⓚ⇩Ⓟ+Ⓚ
支棍蛇牙蹴（しこん・じゃがしゅう）	⇩⇩Ⓚ+Ⓖ
転身疾風棍（てんしんしっぷうこん）	⇨⬂⇩Ⓟ
雷撃棍（らいげきこん）	⇦⬃Ⓟ
道玄雷連棍（どうげんらいれんこん）	⇦⬃ⓅⓅ
削棍（さくこん）	⬃Ⓟ
連山削棍（れんざんさくこん）	⬃ⓅⓅ
連棍転蹴（れんこんてんしゅう）	⬃ⓅⓅⓀ
富家流吊り上げ投げ（とみいえりゅうつりあげなげ）	⇩⬃⇦Ⓟ
草波流背固め足蹴（くさなみりゅうせがためあしげ）	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓚ+Ⓖ

破地光激棍（はちこうげきこん）





トミーが持つ技で、一番リーチが長いとされている技がこの「破地光激棍」だ。比較的コマンド入力も難しくなく、技判定が中段になっているほか、ヒットすれば体力ゲージの約4分の1を奪うことができる超強力な技である。

この技の長所は、大ダメージを与える大技の割に出したあとの硬化時間がほとんどなく、返し技をくらう恐れがないことだ。

逆に短所は、大技な分岐モーションがはっきりしていて見破られやすいところ。

使い所は後々紹介するが、空中コンボの1つとして使うことも可能だぞ！

宮益連旋棍（みやますれんせんこん）

Ⓟ+Ⓚ⇩Ⓟ+Ⓚ入力の「宮益連旋棍」は上段から中段への連携攻撃になっていて、比較的攻撃力も高いほうに入る。

一応1発めだけを入力すると「円旋棍」という技だけを出すこともできる。

この攻撃がヒットすると、だいたい体力ゲージの5分の1を奪うことができ、それとともにダウンも取ることができるのだ。

使い方としては、1発めからそのまま2発めを出すのではなく、2発めにディレイをかけて反撃してきたところをねらうといいだろう。







転身疾風棍（てんしんしっぷうこん）

コマンド入力がほかとは異なり、少し難しめの「転身疾風棍」は棍を体の後ろから勢いよくちょうど一回転振りぬく攻撃になる。

攻撃スピードが比較的早く、技判定も中段になっているためガードされにくい。しかし、難点が1つある。それは技の硬化時間が長いという点で、ガードされてしまうと必ず投げられてしまうということだ。

基本となる使い方は、ⓅⓅなどの連携にⒼキャンセルをかけてから出すのがよい。投げとの2択だね。

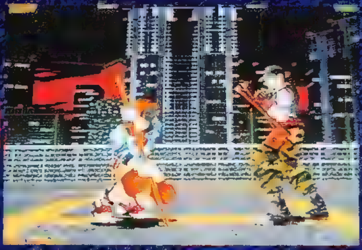




支棍蛇牙蹴（しこんじゃがしゅう）

今後のトミーには欠かせない技、それがこの「支棍蛇牙蹴」だ。

攻撃はトミーに珍しい足払いになっていて、もちろん攻撃判定も見ための通り下段攻撃だ。





長所は、攻撃力が結構高めでヒットしたら必ずダウンを奪うことができ、おまけにダウン攻撃も安定して決めることができる。もう1ついうと、相手の上段攻撃と特定の中段攻撃をスカすことができるので、ちょっと得した気分。

短所は、使い勝手がよい分技の出かかりがかなり遅めになっている。よって、よくガードされてしまいがちだ。

理想となる使い方は、遅いモーションを逆に生かし、下段と見せかけて投げるなどが有効だ。でも、反応のいい相手でないと通用しないので注意。2択で使うといいぞ。

生き残るために一撃必殺!
サバイバル攻略大作戦!

道玄雷連棍



棍を立てるようにもち、連続で下段に攻撃するのが「道玄雷連棍」である。見ためが非常にカッコよく、迫力のある技の一つだ。

道玄雷連棍は、攻撃スピードは早くもなく遅くもない手頃な早さで、相手の足を狙って棍で突く。この攻撃は、1発めがヒットしても2発めは連続で決まらない連携攻撃になっていて、2発めをガードされてしまうと必ず投げをくらうほどの硬化時間も存在する。そのかわり2発めがヒットした場合は、必ず相手はダウンし、ダウン攻撃も大抵決めることができるのだ。

主な使い方は、2発めをそのまま出すか、ディレイで出すか、Ⓖキャンセルさせるかという使い方が理想で、相手の動きを止めるのに重要な攻撃となる。しかし難点もあり、2発めの攻撃で相手の動きが止まった場合は投げなどの選択で有利になるが、1発めの「■撃棍」をガード後、相手が何も考えずにⓅなどの上段攻撃を連打していると、こちらの2発めの攻撃が出ているにもかかわらず潰されることが多い。

連棍転蹴

ⓅⓅⓀと入力すると、棍を横へ2回振ってからインスト技の支棍転蹴を繰り出す連携技だ。

攻撃判定は、はじめから中、中、中段になっていて、さらに攻撃スピードも早いので、スカされるということはまず考えなくてもよい。

たが、3発めの支棍転蹴は単発のときとほとんど同じ長さの硬化時間が存在し、ガードされてしまうとピンチに陥るだろう。

もう1つ困った点を説明すると、3発めの攻撃支棍転蹴はヒットすると本来なら相手はダウンするのだが、連棍転蹴の場合は距離の関係か、ダウンを奪うことが少なく、ヒットしても返し技をくらうことが多い。





富家流吊り上げ投げ



⇦⇩⇨Ⓟと入力すると、コマンド投げの一つ「吊り上げ投げ」が決まる。

棍を相手の腹あたりに突き刺し、「とりゃぁ」という叫びとともに吊り上げる投げ技だ。与えるダメージは体力ゲージの4分の1程度で、トミーの投げの中においてもⓅ+Ⓖの次に簡単な入力といえる。意外に使い勝手のいい技だ。

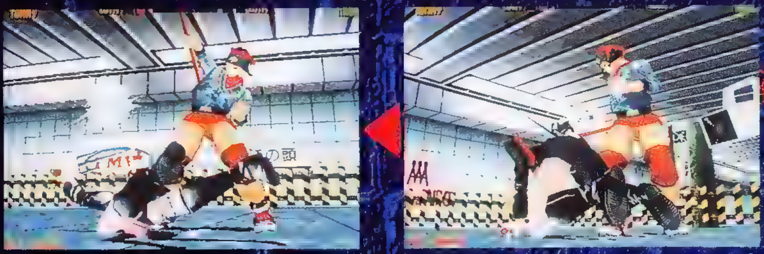
相手の硬化時間の長い技をガード後、ダッシュして近づいてからでも簡単に決めることが可能だぞ。

草波流背固め足蹴

トミーの最多コマンド数で、与えるダメージが最高の「草波流背固め足蹴」だ。

コマンドは⇦⇦⇩⇩⇨Ⓚ+Ⓖとやや難しめではあるが、慣れればなんの問題もなく投げられるようになる。

投げモーションは、相手の背中に踵落としを叩き込む感じになり、かなり痛そうだぞ。初めのうちは、潜り込みがら狙っていくと決まりやすいので、練習するといいだろう。





華麗なる攻撃を君に…

ジョー

すべての新技をマスターして絶対なる力を手に入れろ！

担当：GYU



アップドラフトショット	⬁⇧Ⓟ+Ⓚ
テンペストストレート	⇨Ⓟ+Ⓚ
ステルススワロー	⇦⬁Ⓟ+Ⓚ
ダスキィバックスピン	Ⓚ+Ⓖ
サイドスラッシャー	⇦⇨Ⓟ
スラッシュアクセル	⇦⇨ⓅⓀ
平手打ち	⇨⇩Ⓟ
カッティングエルボー	⇨Ⓟ
カッティングスピン	⇨ⓅⓀ
ショルダーランブル	Ⓟ+Ⓚ
ショルダーハイ	Ⓟ+ⓀⓀ
ショルダークロウル	Ⓟ+Ⓚ⇩Ⓚ
ロングミドルキック	⇨⇨Ⓚ
スタンディングキック	しゃがみ状態から立ちながらⓀ
☆投げ☆	
ビースト・ファング	⇦Ⓟ+Ⓖ
ヘル・ギャロウズ	⇦⬀⇩⬃⇨Ⓟ+Ⓚ
スウィングハイ	ⓅⓀ

テンペストストレート



素手の左拳を前方に突き出す中段攻撃のこの技、カウンターの有無にかかわらずダウンを奪うことができないため、一見では利用価値が薄いように思える。

しかしこのテンペストストレート、実際はその発生の速さやスキの小ささから接近戦でのリードブローや止め技として用いることが可能だ。ヒットさせればもちろんこちらに攻撃の優先権が残るので、この後に投げと打撃で2択っぽく攻めるとよい。

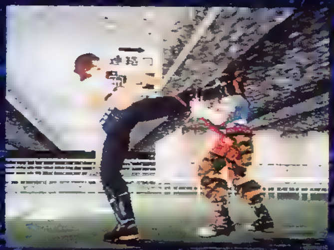
平手打ち



平手打ちとはヌンチャクを持っているのにも関わらず、おもむろに左手によるビンタを繰り出す攻撃のことである。「どうして…」とおもわずつぶやきたくなるようなこの技、攻撃判定が上段であるうえにダウンさせることが不可能とあらゆる面においてもその存在意義に疑問が残る。

あえてこの技の存在意義を語るならばやはり〝挑発〟ということにつきるのではないだろうか？

ダスキィバックスピン



上段攻撃のいわゆる回し蹴り。ヒットすれば相手を浮かすことができる。

さてこのダスキィバックスピン、上段攻撃といえども思いのほか攻撃判定の発生が早く、リーチにも優れているため扱いやすい技である。

しかもカウンターでヒットすれば相手をかなり高い位置まで浮かせることができるので、さらにダッシュⓅ→ミッドナイトバスターといったコンボも可能といったメリットもある。

ロングミドルキック



リーチのある回し蹴りを繰り出すこの技は前出のダスキィバックスピンとは異なり、中段判定の攻撃である。

しかしこのロングミドルキックは起きあがり中段蹴りとほぼおなしモーションの技であるため、とにかく出かかりのスピードが遅く使いづらい印象がある。ノーマルヒットでよろけ、カウンターでダウンといった性質を持つこの技、そのリーチの長さを生かした使いどころを見極めたい。

スウィングハイ





ジョーの最も基本となる技、スウィングリード。一般に立ちⓅと称されるこの技からの派生技のひとつがスウィングハイである。

このスウィングハイ、いわゆる「ⓅⓀ」と呼ばれる連携攻撃でともに上段判定の技。連携といったけに通常ではⓅがヒットしてもⓀが連続攻撃になることはない。そのため主な使い道としてはⓀにアタックキャンセルをかけて、フェイントを兼ねた単発の攻撃として用いることが多くなる。

しかし通常時ではあくまで連携攻撃で利用価値が低そうなこの技も、1段目のⓅがカウンターでヒットした場合は連続攻撃へとその性質が変化する。Ⓟからの派生技の中でも唯一のポイントである。

アップドラフトショット





下から思い切りヌンチャクを振り上げ、相手に叩きつける技がこのアップドラフトショット。いわゆるヌンチャクアッパーといったところか。

さてこのアップドラフトショット、ヒットすれば相手を宙に浮かせることができるといった性質があり、これはカウンターの有無によって浮きの高さが変化する。ちなみにカウンターでヒットすればかなりの高さまで浮かせることができるのだが、いかんせんその硬化時間の長さから、空中コンボにつなげることは難しいといえるだろう。しかしヒットしたならば大ダウンがほぼ確実に追い打ちとして入るぞ。これだけでもそれなりのダメージを与えることができるだろう。

ステルススワロー

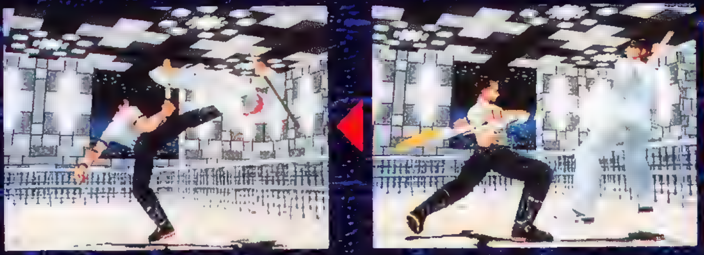


腰を低く落とし、ヌンチャクで相手の足元を拾い、ダウンさせる技。

このステルススワローとはジョーの固有技の中でも貴重な下段判定を持つ攻撃である。出かかりのスピードは決して早くはないが、ダウンさせることによって得ることができるメリットとその優れたリーチを考えればその利用価値は非常に高いといえる。

さてこの技は遠距離からおもむろに出すだけでもそれなりの効果を発揮するが、やはりここは他の攻撃にアタックキャンセル（以下AT）をかけてからの連携として用いることを薦める。例としてはダブルスウィング・フロントAT・ステルススワローなどが挙げられるだろう。

サイドスラッシャー スラッシュアクセル



身体を回転させながらヌンチャクをサイドから相手に叩きつける技がサイドスラッシャーである。

中段攻撃のこの技は出かかりのスピードが早く、ヒットすればカウンターの有無にかかわらず、相手を浮かせることが可能といった利点がある。ジョーで空中コンボの基点として欠かせない技のひとつだ。

スラッシュアクセルとはサイドスラッシャーからの派生技でヌンチャクによる打撃から上段の回し蹴りへと連携させるといったもの。サイドスラッシャーがヒットすれば連続技にすることもできるが、ここはあえてATを利用してサイドスラッシャー単発で使用することを薦める。

カッティングエルボー カッティングスピン



カッティングエルボーとは中段判定の肘を繰り出す攻撃である。

この技はノーマルヒットではダウンを奪うことはできないが、カウンターならば相手を宙に浮かせることが可能といった特長があり、サイドスラッシャーと同様にジョーにとって空中コンボへの布石となる重要な技である。

さてカッティングエルボーからの派生技としてカッティングスピンというものがあるが、これは肘から上段判定の回し蹴りを繰り出すというもの。しかしあくまで上段攻撃であるために、この連携も実戦では蹴りにATをかけて肘のスキを消すために用いることがベターといえよう。

ショルダーランブル ショルダーハイ ショルダークロウル



ショルダーランブルとは上段判定のショートレンジフックを繰り出す技である。

これに対しショルダーランブルから上段蹴りに連携させる技がショルダーハイ。そして下段蹴りに派生するものにショルダークロウルというものがある。このうち特に下段蹴りがダウン技となっている後者は利用価値が高いといえる。しかもバウンドをミッドナイトバスターで追い打ちするといったことも可能だ。

スタンディングキック



相手の向かって爪先を蹴り上げる技がスタンディングキックである。この技の入力はその名のとおりしゃがみ状態から立ち上がる途中にKと一風変わったモノである。

さてこの攻撃の性質は中段判定を持っていて、なおかつ相手を浮かせることが可能ということ。判定が強く、出かかりのスピードも普通と優れた性能を誇るこの技も、ジョーで空中コンボを狙ううえで欠くことができないものだ。ところでコマンドの都合上、いったんしゃがむ必要があるこの技、実は立ち状態でもしゃがみバックダッシュを入力してから、すぐさまレバーをニュートラルに戻してⓀを押せば一瞬で出すことができる。この入力、マスターしよう。

ビースト・ファング



ビースト・ファングとはコマンド投げのひとつで、相手のアタマを小脇に抱え込み、ヌンチャクを上方から叩きつけるというもの。

さてこの技はジョーの持つそれの中でも入力が⊂Ⓟ+Ⓖと最も優しいといった利点があるが、威力の点ではやはり他のコマンド投げよりも劣る。

ヘル・ギャロウズ



ジョーの持つ投げ技の中で最大の威力を誇るものが、このヘル・ギャロウズである。モーションは相手の首を押さえつけ、顔面をヌンチャクで殴りつけるという強烈なもの。くらった相手はひとたまりもないだろう。しかし入力が多少難しいといった欠点があるのも確かではある。

闘う女性は美しい…

ファイターズインパクト

©TAITO CORP.

発売までにはまだ時間があるので、女の子を見ながらコーヒーブレイクといきますか。

担当：ももやん&長崎奉行



発売までまて〜い！

前号でついに公開されたタイトーのポリゴン格闘ゲーム、ファイターズインパクト。

このゲーム独特の特殊なシステムが多くあるのは、前回の紹介で説明したね。今回は、その中で一番特徴的なシステム、スタイルチェンジを楓とシレーヌで説明しよう。

女子大生だって闘います！

日本からやってきた女子大生、源楓ちゃん。遊びたい年ごろなのだろうが、なんの因果か闘いに駆り出されてしまったようである。

そんな彼女のファイティングスタイルは「大東流合気柔術」をメインに、「テコンドー」「劈掛拳」の3種類だ。

大東流合気柔術は受け流し系の技を中心とした関節技が多く、連携技も多い。一本捕裏三ヶ条固は、3段階に変化する特殊な投げだ。

テコンドーはキックによる打撃が中心だ。テコンドー独特の片足立ちも、コロ・フックキックを使うことによってできるぞ。

劈掛拳は掌打を中心とした打撃型。テコンドーとは、スタイルがまったく正反対なのだ。投げ技もそれっぽいものが多いぞ。

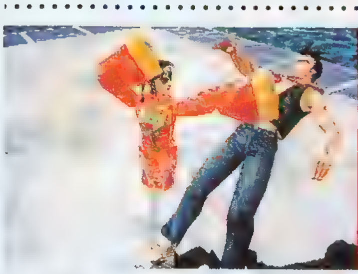
このように、ファイティングスタイルが闘い方を大きく変える要素になっているのだ。



大東流合気柔術
一本捕裏三ヶ条固
相手近くでS+P+K



テコンドー
コロ・フックキック
P+K



劈掛拳
七星天分肘
相手近くでS+P

楓 KAEDE



BACK BORN STORY

名前：源 楓
国籍：日本
性別：女
年齢：19歳
職業：女子大生

日本一と言われる合気柔術道場の娘



シレーヌ
SILENE

BACK BORN STORY

名前：S・ランバート
国籍：ポーランド
性別：女
年齢：24歳
職業：秘密諜報部員
「メデューサ」のコードネームを持つ超A級エージェント


なぜ空手なのか知らないが、スーツも似合うシレーヌ嬢であります。

戦闘マシーン「メデューサ」

感情を失った、ポーランドの超A級エージェント、シレーヌ・ランバート。コードネーム「メデューサ」である。
彼女のメインスタイルは「マーシャルアーツ」、サブスタイルに「空手」と「プロレス」がある。マーシャルアーツは別として、空手、プロレスはどんな闘い方をするのか、容易に想像がつくはずだ。
　パンチとキックの打撃を中心とした、打撃のエキスパート空手。投げを中心とした、パワーで闘うプロレス。特にプロレススタイルは、格ゲー界には少ない「女子プロスタイル」なので、素早くカッコイイ投げ技が多いぞ。
　メインスタイルのマーシャルアーツは打撃系なのだが、空手よりも軽いフットワークで闘うことが多い。動き的に派手な技が多いので、カッコイイ技が多いのだ。
　マーシャルアーツと空手はスタイル的に、近い性質を持っているので、扱いやすいキャラと言えるだろう。







プロレス技
ウラカン・ラナ
相手近くでS+P



マーシャルアーツ
ドラゴンテイルキック
S+K



空手
飛燕蹴り
↓←→+K



次号予告！

よお、オレだよオレ。インパクト界最大にして最強の男(予定)ホーネット様だ。
　次号では、みんな気になる連続技の詳細、コマンドの秘密に迫る予定だ！あくまでも予定だが。
　発売まで待てん若者も多いだろうが、ゲーメストを読んで予習しとけ！なんてな。

CONTENTS | GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE・NO.179
8.30／9.15 1996

●去る7月27～28日に開催されたゲーメストEXPO、会場に来てくれた人はホントにありがと！次号でその詳細をリポートするから、楽しみに待っててくれ。そんなワケで、今号はVF 3とKOF'96を大特集。どこよりも充実したものになっているんで（まさに魂をかけた記事だぞ！）、じっくりと隅々まで読んでくれよなっ！



今月のムーちゃん
（東京都PN.ウラン235むむ～さん）

衝撃！謎の新作大解析！

サバイバル攻略大作戦！

ニューゲームジャングル

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

表紙：「バーチャファイター3」セガ イラストby藤原ひさし／写真「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」©SNK 1996

掲載広告ご案内

毎度お馴染みの…

STREET FIGHTER ZERO 2

ストリートファイター
ZERO2
©CAPCOM

攻略も佳境に入ったこのSFZ 2。
今回はダイヤグラムver 2とロレント&サガット対戦でいってみますか。

ストZERO2ダイヤグラムVer2
トップ3の栄光は誰の手に?

お待たせしました。
遂に登場、Ver2!

担当：内神田ストZERO2研究会

女王の座、揺るがず 第1位 春麗

Ver1に引き続き、トップに君臨した春麗。前回に比べ、+23ポイントと2位以下に圧倒的な差をつける結果となった。



最強の座を不動のものとした春麗。

地上戦・対空・跳び込みなどあらゆる局面で万能の強さを誇り、なおかつこのゲーム最大の攻撃要素オリジナルコンボも非常に強力とまさに完全無敵のキャラクターといえるだろう。

ただしライバルとなるナッシュやリュウに対しては的確なテクと読みが必要とされる。

納得の強さ 第2位 ナッシュ

ナッシュは強力な必殺技リーチのある足払いを中心とした守りの堅さに定評のあるキャラだが、ダルシムやローズそしてロレントといった要塞モードがほとんど通用しないキャラには苦しい闘いを強いられるようだ。ただし春麗に土を付けるキャラの筆頭であることは間違いない。

実力を裏付ける順位 第3位 ローズ

対応型のキャラとして熟成が進んだローズ。しゃがみ大Pで相手の跳び込みを確実に落とし、スキあらばオリコンやソウルイリュージョンから、威力の高い連続技を決めるといった基本戦法に変わりはないが、ゲージの使い方が研究されたことにより、攻守ともにより安定度が増した。

前回よりもランクダウン 第4位 アドン

アドンは各キャラに対するポイントが前回のものに比べ、ほぼ1ポイントずつ下がったことにより5位という順位に落ち着いた。なぜこのようなことになったかというとジャガーキックに対する返し技が研究されたことにつきるが、スピードの速さと優れたリーチを生かした攻撃は不滅だ。

密かに安定キャラか? 第5位 バーディー

スピードの速い跳び込みで相手に近づいた後に繰り出される判定の強い通常攻撃と、威力の高いコマンド投げで大ダメージを与えるといった戦法が強力なバーディー。しかしこの2位以下は混戦状態といえるので、プレイ次第ではあっさり負けることも多い。

第5位 ロレント

ロレントは地上戦で通常技の下段攻撃とナイフを交えた基本戦法で自分のペースで闘いを進めていくことが強み。ちなみにオリコンも強力だ。さてロレントはナッシュやローズといった守りを重視した上位キャラに強いが、パワーにものをいわせたバーディーなどには苦しいようだ。

第7位 ガイ

全キャラに対してほぼ五分の闘いを繰り広げることが可能なキャラ、ガイ。前回のダイヤグラムですでに戦法が確立されていた感のあるこのキャラは、今回のダイヤグラムにおいても特に変わったことはないようだ。スピードと中・下段攻撃による揺さぶりは相変わらず強力といえる。



あと一歩及ばず。2位のナッシュ。

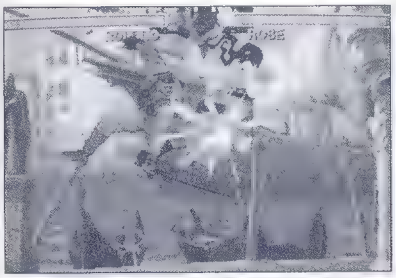
第8位 ダルシム

往年の対応型キャラ、ダルシム。やはりそのリーチの長さは魅力だが、SFZ2では技の判定が弱くなったため、一方的に押さえ込むことが難しくなった。しかしヨガブラストを組み込んだ対空オリコンがかなりの威力をもっているので、ダルシムに欠けていた一発逆転性が上がった。

第9位 ベガ

ベガは連続技に乏しいといった欠点を持ったキャラだが、機動力とリーチを生かした地上戦、そして相手の頭上を強襲する独特の戦法で第9位に。各キャラに対してもバランスの良い強さを発揮するベガは、プレイヤーの実力次第では上位キャラに食い込むことも不可能ではないだろう。

第10位 リュウ



新キャラ中、最も高い戦闘力をもったキャラ、ロレント。

前回ではリュウ・ケン・豪鬼に大きな差は見られなかったが、今回はすこしずつキャラの特徴による差が表れはじめた。そのなかでもアタマひとつ抜け出したのはやはりリュウ。出の速い波動拳で相手を押さえ込む戦法は安定感があり、どのキャラに対してもまんべんなく闘うことが可能。

第11位 ケン

一発屋のイメージが強いケンも、ここにきてランクダウン。これはリュウとの波動拳における性能差が結果として表れたといえるが、ゲージの使い分けや前方転身で相手を撹乱して連続技を決めるといったケンならではの戦法を研究すればまだまだイケるはずだ。

第12位 さくら

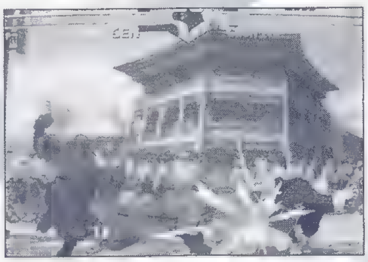
強いと噂されたさくらも遂にここまでランクダウン。相変わらず対空と起き攻めは強力だが、やはりジャンプの軌道が高く守り重視のキャラにきついことや、波動拳の性能が低く相手を押さえ込むことが難しいといったことが直接の原因だろう。春風脚で世の中を渡れた時代が懐かしい。

第13位 豪鬼

豪鬼は旋風脚（↑中K）を交えた"固め"が強力なキャラ。しかし波動拳の出かかりがあまりに遅く、メイン武器としての力に欠けていることやコマンドの性質上、さまざまな状況から前方転身で相手を撹乱することができないといった点で、リュウ・ケンよりも低い評価となった。

第14位 ソドム

ソドムは前回と変わらず14位をキープ。ポイント的にもほとんど変化はない。ソドムは必殺技のリバーサル技がないため、相手に押さえ込まれた場合はどうしてもゲージに頼ることが多い。ここでの選択を間違えると一気に展開が苦しくなるため、安定した闘いが難しい。



熟成の進んだ元は侮れない。

第14位 サガット

サガットは総合ポイントでの変化はないが、他キャラの影響から14位にランクアップ。しかし前回のダイヤグラムの時点から、大タイガーブローで相手を迎撃した後に、タイガーニーで接近してめくりから起き攻めなどといった新戦法が確立されたにもかかわらず低迷していることも事実。

第16位 ザンギエフ

ザンギエフはまたもや下位グループ。相手の起きあがりにスクリューを重ねるといった、ストZERO2ならではの攻め方が強力だが、上位キャラとの対戦では起き攻めを行うことすら難しいようだ。しかしバニシングフラットの使い方を研究する余地はまだ残されている。今後に期待。

第17位 元

今回のダイヤグラムで最も躍進を遂げたキャラが元である。その理由は流派の使い分け、特にひとつひとつの技に対する研究が進んだことと、オリコンを筆頭に強力な連続技が開発されたことにつきる。相変わらず有利な組み合わせは少ないが、なんとか闘えるところまで仕上がったようだ。

第18位 ダン

最下位はダン。なるべくしてなったというところか。
総合ポイントでは前回と変わらないが、元が急成長したことに比べて、ダンはもう打ち止めといったところだろう。まあ、ダンに限ってはこのダイヤグラムもほとんど意味をなさない。己の信じる道を突き進め一

第2回対戦ダイヤグラム

	春麗	ナッシュ	ローズ	アドン	バーディー	ロレント	ガイ	ダルシム	ベガ	リュウ	ケン	さくら	豪鬼	ソドム	サガット	ザンギエフ	元	ダン	合計点数	順位
春麗		5(4)	6	6	6	6	6	7	6	6	6	6	7	7	6(7)	7	7(8)	8	108(109)	1位
ナッシュ	5(6)		4(5)	6(5)	6	4(5)	6(5)	4	6(5)	6	6	7	6	6	6	7	6(8)	7(8)	98(101)	2位(3位)
ローズ	4	6(5)		6(5)	5	4	5	6	5	6	6	5	6	7	6(7)	5	6(8)	6	94(95)	3位(4位)
アドン	4	4(5)	4(5)		5(6)	6(7)	4(5)	5(7)	6	5(6)	6(7)	5(6)	6(7)	6(7)	7(6)	7(8)	6(7)	7	93(106)	4位(2位)
バーディー	4	4	5	5(4)		6	6	5	5	5	6(5)	5	6	6	6	5(6)	6(7)	7	92(93)	5位
ロレント	4	6(5)	6	4(3)	4		5	5(4)	5(6)	5(4)	5(6)	4(3)	6	5	7	7	7	7	92(89)	5位(7位)
ガイ	4	4(5)	5	6(5)	4	5		6	4	5	5	6	5(4)	6(5)	6	6(5)	6	6(7)	89(87)	7位(8位)
ダルシム	3	6	4	5(3)	5	5(6)	4		4	4(5)	4	6	5(6)	6	5	8	7(8)	7	88(90)	8位(6位)
ベガ	4	4(5)	5	4	5	5(4)	6	6		5	6(5)	4	5	5	6	5	6	6	87(86)	9位
リュウ	4	4	4	5(4)	5	5(6)	5	4(5)	5		5	5(4)	6(4)	6(5)	5	5	7	6	86(83)	10位(12位)
ケン	4	4	4	4(3)	4(3)	5(4)	5	6	4(5)	6(5)		5	5	5	5	5	6(7)	6	83	11位
さくら	4	3	5	5(4)	5(4)	6(7)	4	4	6	5(6)	4(5)		5	5	5	5	5(6)	6	82(84)	12位(10位)
豪鬼	3	4	4	4(3)	4	4	5(6)	5(4)	5	4(6)	5	5		5	5	6	6	6	80(81)	13位
ソドム	3	4	3	4(3)	4	5	4(5)	4	5	4(5)	5	5	5		5(4)	6	5(7)	6	77(79)	14位
サガット	4(3)	4	4(3)	3(4)	4	3	4	5	4	5	5	5	5	5(6)		5(7)	5	6(5)	77	14位(15位)
ザンギエフ	3	3	5	3(2)	5(4)	3	4(5)	2	5	5	5	5	4	4	5(3)		5(8)	6(7)	72(73)	16位
元	3(2)	4(2)	4(2)	4(3)	4(3)	3	4	3(2)	4	3	4(3)	5(4)	4	5(3)	5	5(2)		6(4)	70(53)	17位(18位)
ダン	2	3(2)	4	3	3	3	4(3)	3	4	4	4	4	4	4	4(5)	4(3)	4(6)		61	18位(17位)

※カッコ内は前回の数値です。

より狡猾に、そして格好良く立ち回るためのテクニック集

対戦攻略 ロレント

場面ごとの具体的なテクニックを集めてみたぞ。すべて組み込んでくれ!

担当：KAL

前回までの対戦攻略では、全体的な試合の流れ、各必殺技の使い方といった基本的な部分の説明までしか解説されていなかった。

そこで今回は、さまざまな場面ごとのこまかな攻撃法や防御法について解説していこうとおもう。即実戦投入可能な内容だぞ。

普段の攻めのバリエーション

小Pシリーズ

ロレントは、接近戦の第一撃に屈小Pを使うことが多い。たとえば屈小P↓屈大Pなどが代表的だ。この屈小Pは長くて出が早く、とっかかりをつくるのに都合がいい。したがって屈小Pからの行動パターンに幅があると、攻撃時やもつれたときにたまたま屈小Pが当たったあとのフォローがだいぶ楽になるのだ。

●屈小P↓屈中P↓跳び込み

オーソドックスな連携。こちらがすぐに動けるようになる屈中Pからジャンプ攻撃に素早く移行する。ジャンプ技は中Pを使うのが理想だが、すぐに跳び上がろうとする人相手には小Kを使おう。斜め上に出ている小Kなら、跳ぼうとするところを叩きおとせる。

●屈小P↓屈小P↓めくりジャンプ中K

中Pの代わりに小Pを使って間合いが開かないようにし、めくり攻撃を狙う。ザンギエフのような大きい相手には小P一発から跳ぼう。



J中Kでめくれるようになるとたのしいぞ。

●屈小P↓中足払い↓ナイフ

中足払いにキャンセルをかけてナイフを出し、反撃を封じる連携。小Pにキャンセルをかけると簡単だが、小攻撃だと相手のガード硬直が短く、一点読みでジャンプ攻撃などにこられるとやられてしまう恐れがある。当然攻撃力が高い中足払いのほうが相手の硬直時間が長く、安全だ。

ただし、これは何度も見せるものではなく、次に挙げる選択肢と合わせて使うことで、動きを読まれなくするものだ。

……↓跳び込み

……↓Mエスケイプ

……↓Mエアレイド(後転のみ)

……↓大ジャンプ

跳び込み以外はすべて中足払いにキャンセルをかけているぞ。

もし相手が画面の中央寄りにいれば(というより、背後に回るスペースがあれば)、Mエスケイプ↓レバー前入れっぱなし中Pで戻る↓頭上をけずって反対側へいく↓着地と同時に屈小P↓Pサークル、というかっこ良さげな連携もできるし、屈小Pの数を調節すれば中足払い↓キャンセル大ジャンプ↓頭上を越えるときに中Pでけずる↓同じように反対側からPサークル、といった格好いい奇襲も可能だ。

特に大ジャンプを絡めたものは応用範囲が広くおもしろいので、チャレンジする価値はあるぞ!(断言)

大ジャンプシリーズ

お互い端↓端くらいに離れている状態で飛び道具を先読みしたときなどは、大ジャンプでそのまま跳んでいって連続技を入れるのが普通だ。

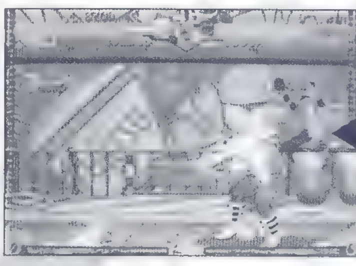
しかしここで解説するのはそんな当たり前(そう、これは基本レベルだ)な使い方ではなく、近～中距離での固めからの1バリエーションとしての、大ジャンプだ。

たとえば先の例(中足払いキャンセル大ジャンプ)と同じように、屈小P↓屈小Pときて、これをキャンセルしたりしなかったりして大ジャンプ↓少し遅めにJ中P↓相手キャラの上半身を突き抜けつつ反対側に着地↓屈小Pキャンセル Pサークル、という戦法がある。

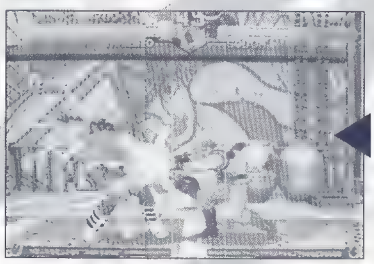
これの選択肢はかなり多い。



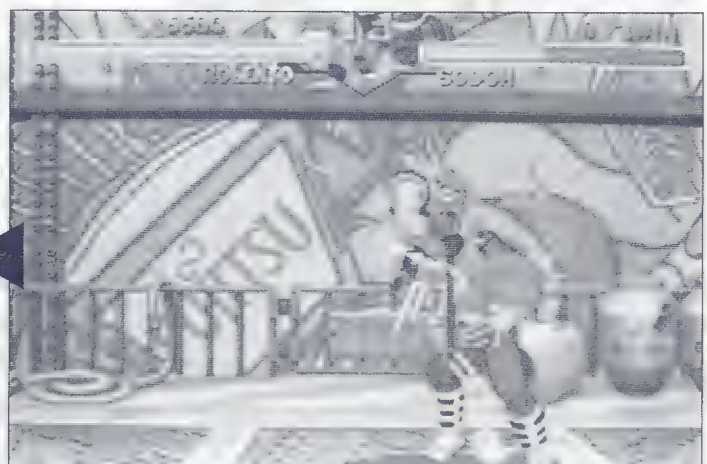
屈小・大Pなどを出している間合いから大ジャンプ!



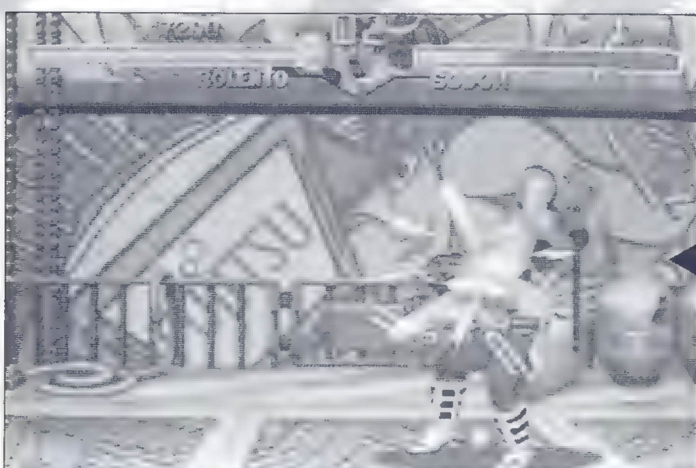
少し遅めにJ中P!相手の上半身を貫通だ!!



反対側に着地して、屈小P・Pサークル!



下入れ中Kで手前に降りるか…、



下入れ中Kを出すタイミングを遅くして裏側におりるか。ほかにもまだたくさん。



オアーッ！とかっとんでって、オリコン、とか。

屈小Pや中足払いから大ジャンプしたあと、レバー下入れ中Kを出すタイミングをコントロールすることによって、すぐに落下（相手キャラの前に降りる）、頭上にきた瞬間に落下（前後どちらに降りるかわからない）、頭上にきた直後に落下（相手キャラの後ろにおりる）と前後方向に揺さぶりをかけることもできるし、ノーマルに反対側へ突き抜けていってもいい。

また技を出したあとの選択肢も豊富だ。

裏だろうが表だろうがお構いなく屈小P→Pサークルを出して連続技を狙っていってもいいし、着地と同時にオリコンで光るという手もある。

着地後、屈小Pを2~3回出して普通のモードにはいるという手もあれば、着地と同時にすぐまた大ジャンプして頭の上を行ったり来たりするのもいい。

技を出す前となれば、普段は跳んでいって中Pのところを空中オリコンにすることだってできる。

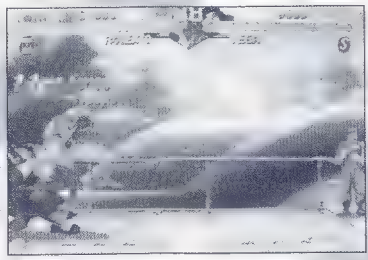
さらにこれに普段の攻撃パターン…屈小Pや屈大Pによるカツカツした固めやナイフを使った牽制、Mエアレイド（後転のみ）による間合い調整と対空中P、Mエスケイプ＋下入れ中Kによる攪乱&めくりが加われば、もう言うことなしだ。

この中間距離からの大ジャンプ戦法は、華麗で強力、うざったくもありせこくもたちまわれるロレントのキーとなりうる戦法だ。突然大ジャンプで突き抜けて、相手プレイヤーを驚かしてやろう。

起き攻め

Pサークルのあと

Pサークルを最後までいれたときは、目の前で少しだけ間合い調節をしつつ待ち、その後跳び込んでみよう。タイミングが合っていれば、相手キャラが起き上がった時にはロレントは着地するかしないかどちらか分からないような微妙な高さにいる。ここで中Pを出して、着地で屈小Pを出せば、受ける相手側は立ちガードからしゃがみガードに切り替える瞬間に気合をいれなければならなくなる。コツは、三段技であるJ中Pの2~3段目が、相手キャラの足元にヒットするようにすること。腰を狙ってボタンを押すと調度いい。相手は、少しでもしゃがみガードがおくれると、Pサークルによる連続技を受けてしまうのだ。跳び込むタイミングをかえれば、J中Pすかし→屈小Pなどになる。



Pサークルを最後までいれたあと、一瞬待って早めに跳ぶ。起き上がったときに足元にかさなるようにJ中Pだ。



直後に屈小P。この動作はほんの一瞬だ。

P投げのあと

P投げのあとは、一瞬待ってから大ジャンプすることで、相手キャラが起き上がった直後に目の前にいくことができる。つまりタイミングさえあわせれば、普通の起き攻めと同じように攻撃できるわけだ。

スライディングやゼロカウンターのあと

起き上がる少し前に屈中Pを重ねておき、続けざまにPサークルをだす。一応連続技になるが、もしつながらなくても、屈中Pのあと無理に動こうとすればPサークルがヒットする。

ほかにも同じ間合いからなら、めくり中Kを狙って跳んでおくのもいい。もちろんナイフを重ねるのだってオーケーだ。

オリコンについて

実に様々な動きを実演できるロレントだが、やはり締めるところは締めておかないと格好悪い。オリコンにいくバリエーションは、豊富であればあるほどいいのだ。

●返し技として（対アドン、ダルシム、ソドム、ザンギエフ）

●相手のジャンプに対して対空中Pから（対全キャラ）

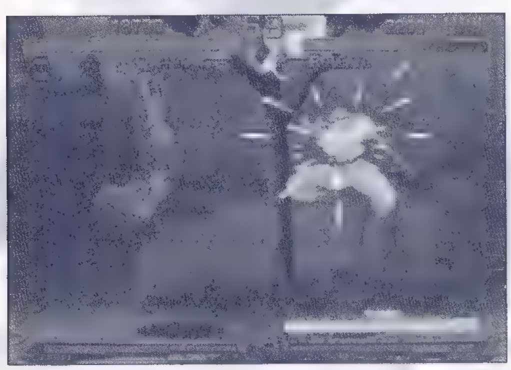
●相手の高いジャンプに対してこちらもジャンプ小P・小Kから（対ベガ、空中竜巻）

●Mエアレイドで目の前に着地してから（対全キャラ）

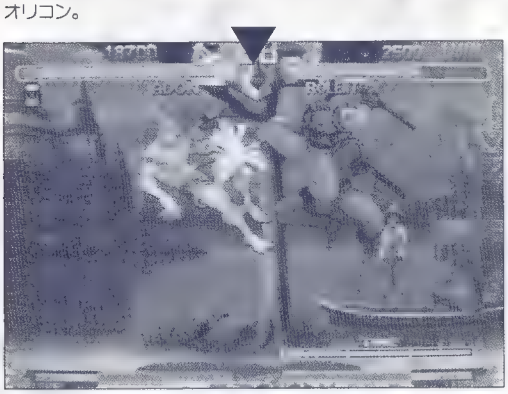
●Mエスケイプで真後ろに着地してから（Tプリズナーだと格好いい）

●キックゼロカウンターで相手キャラの反対側へ移動してから

今回最大の売りにしている「中間距離からの突然の大ジャンプ」もそうとう奥が深くおもしろいが、オリコンへのバリエーションを沢山マスターしていると、同じ強力コンボを使っても格好良く、うまっぽく見えるのでお得だぞ。転ばしたあとの、起き上がりに低~くJ中Pを重ねる戦法も一気にたたみかけるチャンスなので、おろそかにできないが、J中P→J中Pとたまに意表を突いてみたりする柔軟な頭と遊び心があれば、君のロレントは必ず画面中を縦横無尽に跳び回れるようになるはずだ。



やたら跳び回る困ったやつには、こちらもジャンプしてはやめにオリコン。



そしてオリコン無敵を使ってJ小Por小Kを当てる！ここからいつものオリコンだ。



本文とは関係ないが、地上での入中Kは本当に役に立つ。ガード投げ、くらい投げ対策だ（ザンギのPカウンターもぬけられる）。

ブロウと投げとクラッシュと

サガット強化 プロジェクト

技名の頭にエスパーを付ける。エスパーブロウ、エスパー投げ、エスパークラッシュとエスパーガード。これで命中率100%だ。

担当：内神田タイガース

耐える帝王

問題は身体がでかいこと、とにかくこれに尽きる。

リーチが長い代わり（といっても身長のわりには…）に切れが抑えられていて、相手の攻撃の合間に割り込むことはまずできない。反撃よりもガードを重視するべきだろう。

ガードを固めるという答えが出ても、春麗やガイならば立ちガードできるものもしゃがまなくてはガードができず、機敏な反応がしづらい面もある。

帝王を選んだ時点で運命をすべて受け入れる覚悟が必要なのだ。とは言ってもそこまで弱いキャラという訳でもないが。まずは耐え抜いて反撃のチャンスをうかがおう。



追い込まれるのも計算のうち。

超反応で大ブロウ そして起き攻めへ

ガードだけしていても勝利は転がってこない。ここでブロウの出番だ。固めにきている相手の隙や硬直に大ブロウを叩き込もう。

失敗したらやられるだけ、成功したら起き攻めにいこう。

起き攻めの基本はクラッシュ2回で表裏の撹乱。ここから投げとブロウの2択（たまにガードという選択肢が生きるケースもあり）で攻める。

クラッシュで裏に回りたいなら1度はクラッシュを大で撃とう。しかし大で撃つと時間がかかってしまうので、1度目を小で撃つ必要がある。


超反応、もしくはエスパーブロウで反撃だ。

これが完璧なタイミングで成功し、選択さえ間違わなければブロウも投げも決まらないことはない。自信を持って攻めていこう。

なお、小↓大で裏に回れるのは普通のキャラだけで、ザンギエフなどのでかいキャラには無理。表から攻めよう。

もともと裏に回る行為は相手のコマンドを失敗させるためにしているだけで、別に無理して裏に回る必要はない。起き上がりの早いキャラだったりしたら裏に回っている暇もないので、小クラッシュ2回で表から攻めたほうがいいという場合もある。このケースでは投げとガードの2択で攻めよう。

どうしても裏回りをしたい場合は仕方なくても大↓大で回る。ここまでする必要はまるでないが、コマンドを失敗させることだけはできるのでまったくの無意味でもない。ゲージもなくオリジナルコンボを使われる心配のない状態であるようなら、そういったこともたまにはいいだろう。

しかし、相手も起き攻めを回避するためにダウン回避を使ってくることがある。ここで大や中で転がってくれれば「入力のタイミング次第」ではセルフディレクションにより2度目のクラッシュが見事ヒットしてくれる。

小でダウン回避をされたときはこちらも読みが必要で、大足払いかブロウを併せておく必要がある。しかし、多少前にでないと届かない。

歩けばバレるし、クラッシュでは大足払いが間に合わないのだが、それでもここは歩くしかない。一歩歩いて、ブロウと大足払い、そして投げの3択（ここでもガードという選択肢あり）で攻めよう。

また、起き攻めで投げた場



転ばせてクラッシュで近づき…、


投げか…、



ブロウ。オリコンにも勝てる。



小のダウン回避に下タイガーを重ねる、という手もある。



遠い。また攻めてくるのを待つか。

合は仕切り直しとなる。転ばせることのできる展開を期待しよう。

画面端で転ばせた場合も違った攻めをする必要がある。ここも投げとガードの2択でいこう。

とにかくサガットは起き攻めを極めて（操作を失敗するかどうかではなく、エスパーになるという意味で）勝利を掴もう。

攻める帝王　目指せザンギエフ

いつもは耐える日々の続くサガットだが、間合いが多少でも遠いようならばこちらもいろいろな行動が起こせる。

しかし無理はしないように。いつものように攻められたところに反撃ブロウを当てられればいいや、ぐらいの消極的な気持ちでいてもいいだろう。

一応こちらから攻めるつもりなら、しゃがみ大パンチや立ち中キック、下タイガー、タイガークラッシュ、そこからの手作りジェノサイドとクラッシュ投げ、垂直ジャンプに跳び込み、ツカポイとカツポイ、これらを使って押さえ込んでいこう。

こういった攻撃のバリエーションがありつつも、実は投げに比重が偏っているのが現実だ。投げがあってこそ攻撃の選択肢が増える。ストIIから継承されている駆け引きの極意だ。帝王はまずこれをマスターしよう。

コマンド投げのないザンギエフと思って闘っていくのが今後の帝王の展開の理想だろう。鍵は投げにあり、だ（起き攻めでも）。



跳ねるか…、



固めるか…、

開き直ろう帝王

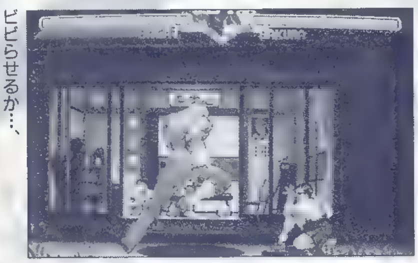
こちらから攻撃をしていくのも耐えてブロウを出すのも、当てたあとは同じ。結局は大した差はないという見方もある、ということを言っておこう。

この考えから「どうせ押さえ込まれるなら、ザンギエフも春麗も同じこと」という開き直りができる。しかしこれは事実なので、だったら（しかも自分が主体になっていないので）全キャラに同じ闘い方ができるね、ってことになる。

多分、ザンギエフ、バーディー、ソドム、ロレント以外には、この方法で闘えるだろう。ダイヤグラム上はどうあれ、この4キャラ以外とならば五分に渡り合える（断言）。

そして、ザンギエフ、バーディー、ソドムには攻めて闘いつつやや有利、対ロレントはちょっときつい闘い、といった具合いになるだろう。


エスパーか…。


ビビらせるか…、

サイキック戦士、誰がために闘う!?

サイキックフォース
PSYCHIC FORCE

©TAITO CORP.

カルトな知識が満載

サイキックフォース一問一答

質問形式で、ちょっとした謎や驚異現象の秘密を探る!

担当：石井ぜんじ

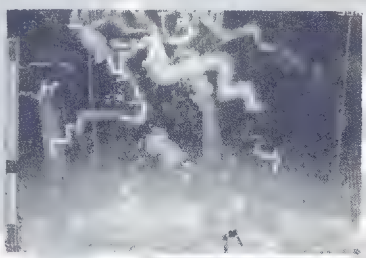
今回は、一問一答形式でサイキックフォースの謎・面白い技や現象について迫ってみた。君はすべて知っていただろうか!?

サイキックフォースの謎その①電気に勝てる技はあるのか?

ソニアのテラディスチャージ、ゲイツのスタンコレダーという技は、通常の放出系の超能力技を消してしまう超能力技だ。だが、バーンのエクスプローダーは、見てから撃つと、撃ち勝つことができる。なぜだろうか?

どうも、電気系の技は当たり判定が一様にあるのではなく、むらがあるようだ。相殺される弾もあるのだが、6つの弾のうちいくつかが電気を突き抜けているらしい。

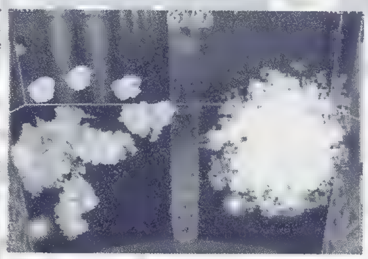
ちなみに、ゲイツのオールレンジミサイルはテラディスチャージを無効化できるわけではなく、小さいのでその隙間をぬっていく。このため、ごくまれに当たることがあるようだ。



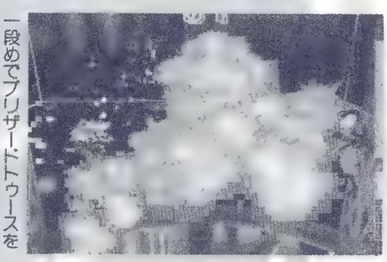
返し技に強いぞ、エクスプローダー。電気も抜ける。

謎その②キースのブリザードトゥースを撃ったら、バーンのゴットフェニックスに打ち消されながらくらってしまった。なぜ?

バーンのバーニングトレイル、ゴッドフェニックスといった技は、出した直後に炎の壁をいったん作り出す。このときに飛び道具などが当たると、ここで相殺される。実は



ブリザードトゥースの一瞬遅れてゴッドフェニックスを入力。



一段めでブリザードトゥースを相殺。その後不死鳥が当たる!

バーンのこれらの技は2段技なので、この後2段めの攻撃をくらってしまうというわけ。

バーンの技が早めに出ていると、逆にバーニングトレイルならくらうし、ゴッドフェニックスなら完全相殺される。狙って消しつつ相手に当てることは不可能に近いぞ。

謎その③通常ガードしているのに、殴られてしまった。どうして?

ノーマルガードしていても、背後からの攻撃は防げないのだ。基本的なことなのだが、見落としがち。ちなみに、グラビティー∞のゴミが通常ガードできないのは、背中に当たるものが多いため。



ガードできるのは、真横くらいまで。背後はガードできない。

謎その④ゲイツのブーストアームを通常ガードしていると、削られるときと削られないことがあるんですけど、なぜ?

一見同じに見えるが、ブー



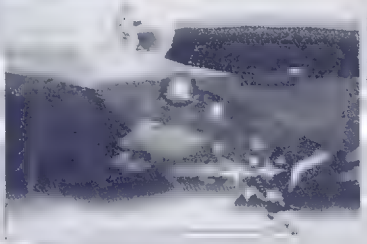
シャイニングアローも、刺さらなければノーダメージ。

ストアームは削られるがバイルバンカーになっていると削られない。このように、つかんだり包んでダメージを与える技は、ノーマルガードでダメージは受けない。

ダメージを受けない技は意外に多い。意外な技として、バーニングトレイル・シャイニングアロー・ボルテックスストリーム・メガブレッシャー・降雷珠などがある。

謎その⑤エミリオのプリズムシールは隙が大きいはずの技なのに、バリアガードしてからクイックダッシュしても間に合わないんですけど。

間に合いません。このように、空振りすると隙は大きいが、バリアガードすると反撃できない超能力技はいくつか存在する。プリズムシールのほか、エクスキューション・プラズマカノンなどがそれに当たる。逆に、トライアングルヒートはバリアガードしたほうが確実に反撃できる。



当てさえすれば！でもかわされることがやはり怖いんだよな。

謎その⑥うまい人だと、壁に当たってから立ち直りが早い気がするんですけど。

結界に当たったあと、何もしないでいると連続技をくらって、HIT数はつながる。しかし、これと全く同じ状況でも、結界に当たったときに早めにバリアガードを入力すると、のけぞりが短く早めにバリアガードができるのだ。

基本的なことだが、何もしないでいると連続技をくらいやすい。HIT数がつながっているからといって、壁がらみの場合は回避できないとは限らないのである。

謎その⑥玄真に符護術を出されたとき、何か超能力技を出すと変な方向に出てしまうんですが。

これは、ウォンの運命の選択と同様、実体がいないので変な方向に飛んでしまう。このとき、飛ぶ方向はコマンドを最後に入れた方向、というかレバーを入れたほうに出るようになっている。意味はないが、前にとばすことも可能である。

ちなみに、玄真の本体はあとから少し後ろに実体化するので、お札をよけて回り込めれば反撃できる。(前号参照)



アースゲイルのゴミが超能力技を防げて、なぜ岩が防げない？

謎その⑦アースゲイルをかわして、M・アンカーを撃ったら当たらなくて止められたんだけれどなぜ？

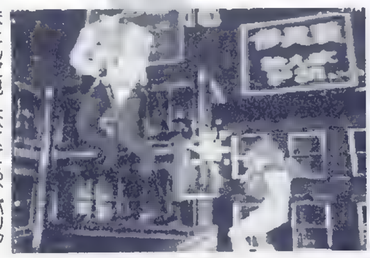
たまたま、M・アンカーを出したときにゴミが飛んできて相殺されて、届かなかったわけ。ほかの超能力技も、たいていの技はゴミで相殺できる。ブラドのアステロイドの岩が、飛び道具を防げず貫通してしまうのとは好対照だ。

ちなみに、バーニングトレイルなどの突進技は、岩・ゴミ共に止められ、ダメージもくらってしまう。

謎その⑧バリアガードは少しずつ大きくなったり小さくなったりするが、このときは防御判定は小さいのか？

そんなことはない。バリアガードは、確かに張ると、小さな円が大きくなって自分を包むが、コマンド完成の瞬間に、一人前の性能になっている。だから、つけた瞬間にはじくと、バリアガードが出ていないのにはじいているように見える。

逆に、Gボタンを離すと円は小さくなっていくが、このときにはもうまったく判定はない。絵はバリアガードをしているように一見見えるが、Gボタンを離した瞬間にバリアガードは消滅しているのだ。



ほとんど見えなくても、バリアガードは瞬時に出ているのだ。

謎その⑨バリアガードで超能力技を防いでいるときに、サイコゲージは減っていくことがあるのか？

バリアガードは、完全に連続ガードになっている限りサイコゲージは減らない。このときは、Gボタンから手を離しても勝手にガードしてくれる。

ところが、連続ガードになりそうで、途切れる技が多い。スタンコレダー、テラディスチャージもそうだし、ボルテックストリームはちょうど離れぎわに連続ガードでなくなる。ついくらいがちなので注意しよう。

謎その⑩最高のHIT数を誇る連続技ってどんなものですか？

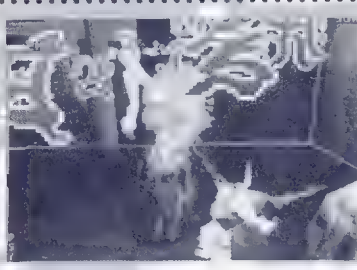
これはちょっとやばめの質問。編集部ではあえて触れてこなかったバリアガード技を使うと、かなりのHIT数いってしまう。バリアガードを使わない場合、ムックにも掲載された連炎符を置いておき、弱→弱→強→連炎符→弱→弱→強→連炎符…と繰り返してお手玉にするコンボが31HITまで確認されている。恐るべし―玄真。



玄真の究極コンボの決定的写真。対戦で決められる人はいるのか。

謎その⑪最も屈辱的な技って何？

謎ってわけでないが、個人的に気に入ってるのは、呪縛殺をからめた連続技。まず、尻から独鈷針を出し、近間で当てる。そうしたら、呪文をとなえ、コマンドを最後の1回だけ間違えて、わざと小爆発させる。そこをクイックダッシュしてコンボをつないでいくというもの。一応つながるし、ワザとはずさないといけないのがめちゃくちゃわざとらしくてグー。



まず独鈷針を当て、呪文をさんざんとなえたあとミスる。



小爆発後、クイックダッシュすれば連続技だ。こんなことする人は普通いない。

謎その⑫最も強いキャラは誰？

このゲームは、オールレンジにどこでも動けるし、サドンデスがあるので一言で強さを言い表すのは難しい。ただ、何人もあげていいなら、バーン、ウォン、ブラド、玄真といったところは4強と言っていいだろう。

バーンは、クイックダッシュの殴り合いが高性能で、連続技も強い。なんといっても殴り合いを極めなければいけないキャラである。

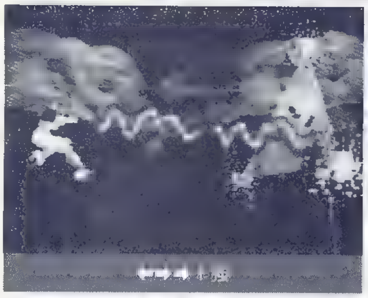
ウォンの強さは、虚空の幻影に負うところが多い。ダメージをくらいにくいし、壁がらみで剣をくらうと、一気に大ダメージを奪える。

ブラドは、何といってもアステロイドベルト。このキャラは強さともろさを兼ね備えている。リードされるとやや辛め。

使いこなせばとても強いのが玄真。超能力技がどれも使えるものばかり。でも、やっぱり使いこなせる人は少ないみたいで、それが残念なところだ。

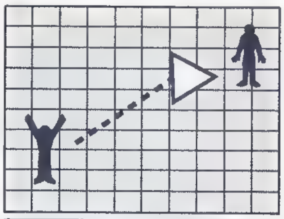
暗殺対象サイキッカーの超能力技に関する調査報告書　その5

エクスキュージョン

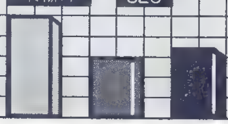




ソニア



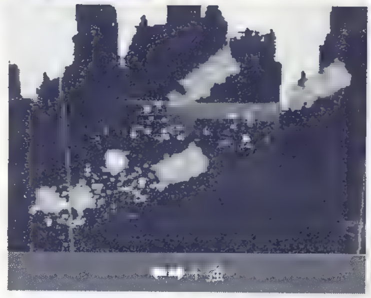
PSY消費	50
スキ	13
殺傷力	320



目標物に対して電撃を放ち捕捉、束縛するといった点ではマグネットアンカーと同様だが、捕捉後に極小の正四面体結界を形成。一気に過電圧をかけ、結界内に封じた対象物を爆破、破壊することを目的としている。正四面体結界内に発生する殺傷効果は高い数値を示しており、非常に危険な攻撃だといえる。

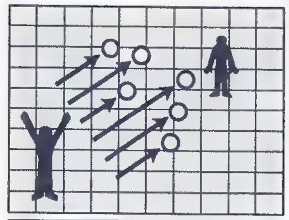
対処法は、ほかの直線的な能力技と同様。攻撃方向に対して、横方向ダッシュが有効。また攻撃後の硬直が長いため、かわしさえすればダッシュ攻撃による反撃が間に合う。

エクスプローダー





バーン



PSY消費	30%
スキ	13
殺傷力	120×6

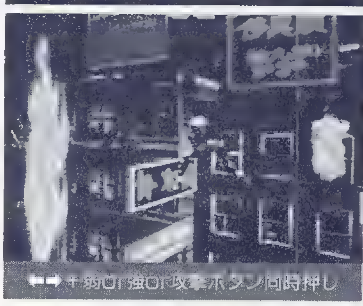


無数の火球を両の手から放つこのエクスプローダーと呼ばれる超能力は、バーンの得意技であるフレイムシュートと比べると、射程に制限があることやホーミング性能が皆無であるといった点で、主戦力にはなり得ない技といえる。

仮に結界中央付近でバーンがこの超能力を不用意に用いたとしても、すかさず移動すれば難なくかわすことができるだろう。しかし結界の隅に追いつめられた場合には多少のゲージの消費を覚悟して、ひとまずバリアガードでしのぐことが無難といえよう。

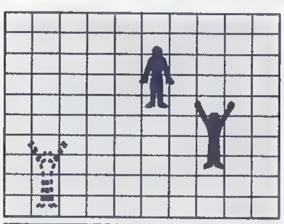
ちなみに実戦においては、ブラドのアステロイドベルト対策に用いてくることが多いとのデータがある。

次元の瞬き





ウォン



PSY消費	30%
スキ	14
殺傷力	0



次元の瞬き。瞬間移動で接近してくるウォンの超能力。左右背後、と3ヵ所に現れる。

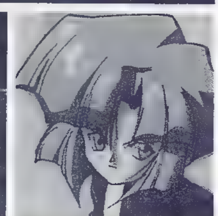
移動地点が定まるまでは攻撃を加えることが可能。しかし、確認してからの攻撃では間に合うことはない。

むしろ、こちらの攻撃に対しウォンが使ってくることのほうが通常時のパターン。どんなに遠い位置からでも、ウォンに対し技後の硬直が長い攻撃を単発で使用することは却下される。

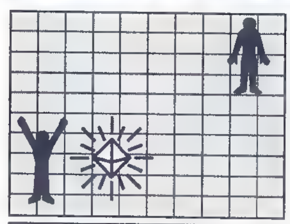
ウォンの能力を封じるためには、常に接近戦を挑む用意が必要。しかし、それですべてを封じられる。…以上。

プリズムリフレクター





エミリオ



PSY消費	20%
スキ	6
殺傷力	0



このプリズムリフレクター自体には攻撃力はなく、その後シーカーレイで大ダメージを狙うための布石として使われる。いちおう最高で5つまで出すことができるらしいが、実戦で出してくるのは2～3個程度だろう。

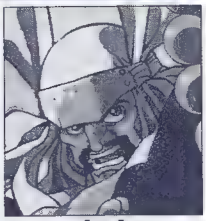
また技のスキは少ないものの、攻撃力がないということからエミリオにとっては主に中～遠距離で出してくると予想される。

対策としては、近い間合いで出してくるようであれば、先読みでクイックダッシュからの打撃や、出の速い飛び道具で攻撃するのが有効。

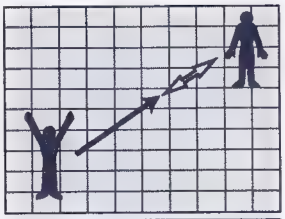
この技FILEの趣旨を理解し、解析に助力してもらっていた貴官らには申し訳ないが、諸々の事情により1色ページとなった。

呪縛殺





玄真



PSY消費	60%
スキ	12
殺傷力	70or360

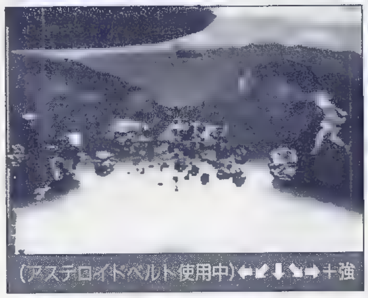
現在確認されている数々の超能力のなかで、最大級の破壊力を有する技。ただし正確にはこれは、ほかの能力者たちのそれとは異なり、術者ゲンマが身に付けている技術的なものの可能性がたかい。

ゲンマの最大奥義であることに間違いのないこの技の真に恐ろしいところは、なんといってもその照準能力が異常に高い点にあるだろう。

高度な精神集中下にあるゲンマは、手にしたどっこをあらゆる方向へ放つことができ、死角はないと思われる。

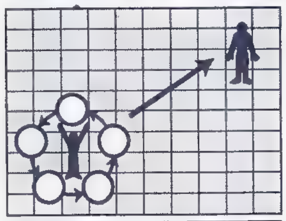
ガードを固めるのが最善の策といえるだろう。

サテライトフォール





ブラド



PSY消費	0%
スキ	14
殺傷力	200

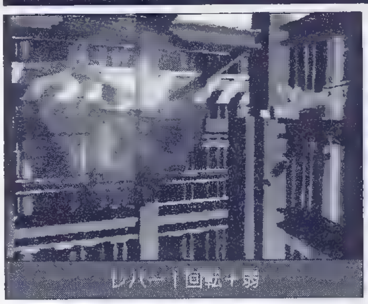
アステロイドをまとった後、周囲の岩を飛ばしてくる超能力技。飛ばせばブラド周辺の岩は減るが、サイコゲージを消費しないのが注目に値する。

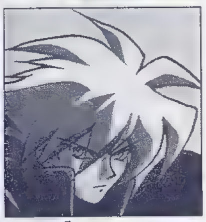
注意すべき点は、岩を飛ばしたときがわかりにくいこと。出すまでのスピードは必ずしも速くないが、気づくのが遅れると危険だ。

当たり判定は小さく、狙いが不正確なためかわしやすい。だが、超能力飛び道具と相殺しないで相打ちになることがあるので注意が必要だ。

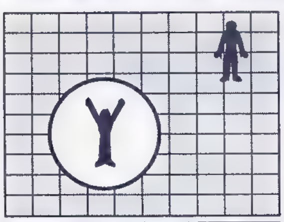
警戒していればくらわない技。岩装着後、遠い間合いのときに注意していればよい。

フリジットシェル





キース



PSY消費	50
スキ	12
殺傷力	0

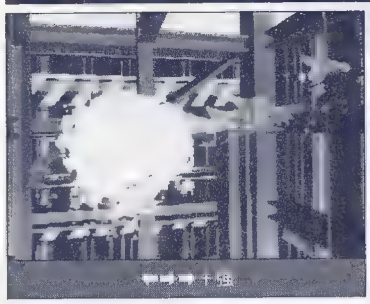
すべての超能力技・および科学兵器を無効にしてしまう鉄壁のシールド、それがフリジットシェルである。

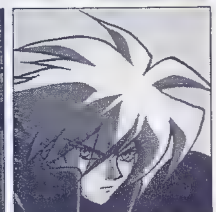
キースに何らかの近接攻撃をヒットさせない限り、制限時間がくるまではシェルを解除することは不可能である。調査によると、シェルの持続時間は結界内計測で15秒。

シェル装着時のキースに有効な攻撃方法は、打撃によるダメージ、バリアガードによる接触、そして投げであるとの報告がなされている。

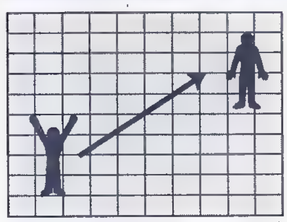
何にせよ、シェル装着時のキースに超能力技は禁物だ。

ブリザードトゥース





キース



PSY消費	60%
スキ	7
殺傷力	340

冷気で龍を形成して放ち、その牙でとらえ、粉砕する。バーンのゴッドフェニックスと並び、最強クラスの殺傷力を有する純粋な攻撃系超能力技である。

龍を形成する際、キースの手が冷気を発するがこの時点ですでに攻撃能力を有しており、至近距離においてはあらゆる超能力技、バーン、ウォン以外の通常攻撃よりも早く攻撃することが可能となり、さらに直接攻撃による追加攻撃も許してしまう。

もっとも確実な対処法は、安易な追撃を避けること。たとえ背後を取ったとしても同様だ。バリアガードさえできれば反撃は比較的容易である。

氷界の帝王をクラッシュせよ!

反撃講座・対キース特集

キース使いの人も、自キャラの弱点を再確認する意味で読んでほしい。

担当：VMT-RED

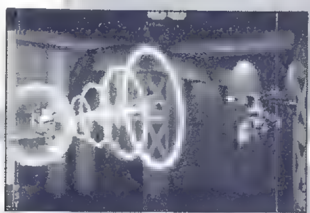
キース特集

今回の反撃講座は、対キース戦をテーマとして、フリジットランス以外の超能力技について取り上げてみた。

フリジットランスについては、高性能だが単純な飛び道具であって、特別な対策というものはない。

避けられれば反撃可能だけど、バリアガードした場合はガード硬直時間が長いので、まず反撃不可能。

では、残りの4つの超能力技について解説していこう。



ランスのガード硬直は長い。反撃はまずムリ。

フリジットスパイン対策

フリジットスパイン、通称〝ウニ〟は、攻撃力の高さに加えほかの超能力技とは比較にならない出の早さにより、接近戦でいきなり出されるとけっこうやっかいな技だ。

●全キャラ共通対策

フリジットスパインは、バリアガードされると、グラフィックは残っていても攻撃判定はなくなってしまう。

だからバリアガードしたらすぐクイックダッシュすれば、フリジットスパインの中のキースを殴れるのだ。

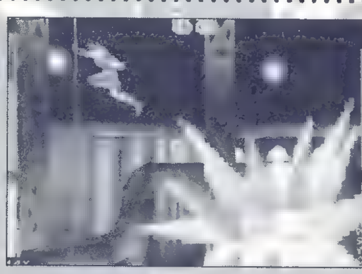
ただし、これはバリアガードできたらこのように反撃しよう、ということで、目の前でフリジットスパインの発生を確認してからバリアガードをぶつけにいくのはほとんど無理。フリジットスパインを使ってきそうな間合いのとき、小刻みにバリアガードを出したりしてチャンスを作ろう。



スパインをバリアガードした。この時点で攻撃判定は消えている。



キースはウニの中で硬直中。いったらんかい～。



これはもう、手が出せないと考えてもよい。

●フリジットスパインをつぶせる技

一部の超能力技は、フリジットスパインをつぶすことが可能。

キャラ別に見てみると…。

ソニア…テラディスチャージ

エミリオ…アークエンゼル

ブラド…メテオハンマー

ウェンディー…ボルテックスストリーム

ゲイツ…スタンコレダー

これらの技はフリジットスパインに勝てる。

しかし、現実にはスタンコレダーを除いては、出が遅い技ばかりなので読み＋超反応で何とか間に合う、というシビアさだ。

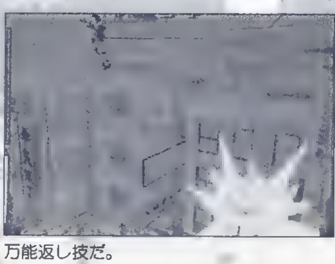


スタンコレダーは、狙いやすい。

スタンコレダーについては、出の早い技なので見てから十分狙えるレベルだろう。

ウェンディーは、アースゲイルを重ねるのも悪くない。ダメージを与えることはできなくても、後の展開はウェンディー有利になる場合が多い。

ウォンは例によって、「ときよ～」で止めてしまえばOK。十分、狙えるレベルだ。



万能返し技だ。

フリジットスパインは戻りのスキはないものと考えてよく、先行入力でバリアガードを出された場合、まずバリアガードが間に合う。

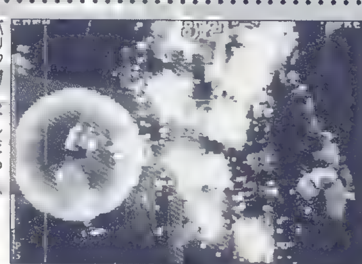
キース側は、フリジットスパインを空振りしても、相手がスパインの消え際を狙っているようなら、バリアガードを先行入力しておけば安全。



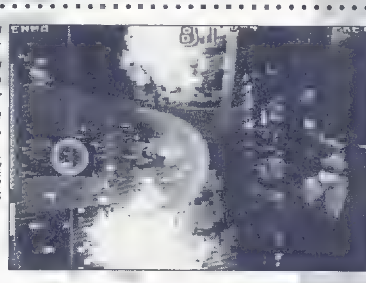
エクスプローダーを重ねられても、全然平気。

フリジット プリズン対策

この技も、フリジットスパインと同様に接近戦で効果的な技なのだが、バリアガードできれば出の早い超能力技で反撃可能となっている。



バリアガードしたら…。



クイックダッシュ確定。

目の前ですかした場合、クイックダッシュでの反撃はキース側がすぐバリアガードを出していればまず不可能。

自分からプリズンにつっ込んでしまうことのほうが怖いので、無理に狙うのはやめたほうがよい（セオリー破りとして、あえて狙うなら話は別）。

すかした場合は、出の早い超能力技をタイミング良く撃ち込めば、ガードが間に合わない。クイックダッシュより超能力技での反撃のほうが手堅いだろう。

あと、アークエンゼル、ボ


ウォンなら迷わずこれだ。

ルテックストリーム、テラディスチャージは、フリジットプリズンに勝てる技だ。
しかし、やはり出が遅いので見てから返し技として使うのはきびしいだろう。

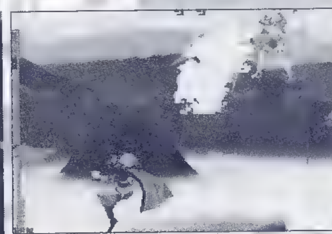
ブリザードトゥース対策

見出しに"対策"などと書いてはあるものの、特別な対策が必要なほどやっかいな技ではない。発射後の硬直がかなり長いので、横ダッシュで避けた場合はもちろん、ある程度離れたところでバリアガードした場合ですら、クイックダッシュや出の早い超能力技で反撃確定なのだ。
モーションが見切れたら、バリアガード→クイックダッシュからの反撃、がおすすめだ。


こんなに離れてバリアガードしたのに、


クイックダッシュで反撃可能。

発射時の方向補正能力はかなりの物なので、なまじモーションに反応して回り込もうとすると"しりブリ"をくらいかねないので注意。


方向補正のキツイ技だ。

フリジットシェル対策

まず、キース本体を殴るか、バリアガードではじけばシェルは消せる。これはもはや当然のことではあるが、一切の超能力技をシャットアウトされる以上、これ以外に対策はない（完全な世界は別）。
強いて言えば、フリジットシェルをつけさせないのが理想ではあるが、ほかのキャラの装着型の超能力技に比べて、装着時のスキがかなり小さいため難しい。
装着を許した場合、対策と言えるものはなく、前述のように肉弾戦を挑むしかない。
硬直の長い超能力技なんか出したら、連続技の実験台にされちゃうぞ。
キースは、通常技を空振りした場合の硬直が長く、殴り合いで有利なキャラではないから、強気でいこう。

キースは、フリジットシェルの存在が目立つことや、ボスキャラ（隠しキャラ）であることも手伝って、何となく強キャラっぽいイメージがあるけど、弱点を研究して対戦すれば、決して特別なキャラでないことが分かってもらえると思う。

どうしたフリジットシェル!?

フリジットシェルは、基本的にウォンの「完全な世界」以外の超能力技は無効化するのだが、実はちょっとした穴があることが分かった。
クイックダッシュを、通常技、投げなどのモーションでキャンセルしたときに相手の超能力技が重なっていると、シェル装着中でもダメージを受けてしまう場合があるのだ。
シェル装着中に、相手がスキの大きい超能力技を出したら、クイックダッシュで密着して、ブリザードトゥースから始まる連続技を入れるのがよいだろう。安全、かつ大ダメージだ。


フッ、おろか者が…、


あれ～くらってるよ～。

冒険の旅はまだまだ続く

Dungeons & Dragons

ダンジョンズ&ドラゴンズ® シャドー オーバー ミスタラ®
SHADOW OVER MYSTARA™

今回は知っているとちょっと得する小ネタプラス、エルフの稼ぎだ。

あなたの旅に心のオアシスを
D&D® 探偵局

今回はあまり意味のないお笑い技が多いが、最後の1つは知っておいたほうがいいよ。

KKY-いなりん

ドラゴンのブレスを跳び越えろ!

まずは広島県のガリダモンさんからのお便りで、シーフが究極の大ジャンプをするというものである。

やり方は、普通に1回ジャンプして、2回目は反対方向にジャンプしてすぐに斬りを出せばよい。これだけではよく分からないので操作を書くと、右に大ジャンプをしたいときは、レバー左+B→レバー右+B→Aとなる。

最初のジャンプは垂直ジャンプでもよいのだが、この大ジャンプは1回目と逆方向にしかできないので、右に大ジャンプをしたいときは左を向いて垂直ジャンプしなくてはいけない。

この大ジャンプを出すコツは、2回目のジャンプのBボタンと斬りを出すAボタンの間をなるべく短くすることである。また1回目のジャンプのあとにもAボタンで斬りを出すと、さらに高い大ジャンプをすることができる。つまり操作はレバー左+B→A→レバー右+B→Aとなる。

ちなみにサークルがスリングに合っているときは、ジャンプのあとAボタンの代わりにDボタンでもよい。

この大ジャンプは「だからどうした?」程度のものだが、レッドドラゴンとシンの正面からのブレスを跳び越えることができる。



上から眺めるドラゴンのブレスはどんな感じ?(byキャサ夫)。

カモの突進をつかまえろ!

もう1つシーフのネタで埼玉県の中島和久さんからのお便り。ステージ2のボス、ゴブリン戦車は最初に左から突進してくるが、これには当たり判定がないのはこのゲームをやっている人なら誰でも知っていることである。

ところがゴブリン戦車が通り過ぎるところに、シーフはバックスタップでゴブリンを1匹捕まえることができるのである。何も特別なことをするわけでなく、ゴブリン戦車が突進してくるのを左を向いて待ち、自分を通り過ぎた瞬間にバックスタップを入力するだけでよい。



知らないギャラリーが見たらちょっとビビるかも。

このコツとして、ゴブリン戦車の突進をできるだけ画面の右側で待つことである。どうやら画面の真ん中あたりではまだ判定が出ていないらしい(画面真ん中あたりでできたという人はご一報を)。

これが成功してもボスにダメージを与える訳ではないが、後ろのゴブリンはすぐに補充されないので、右から戻ってきたときは後ろには3匹しかいない。

二刀流あれこれ

最後は千葉県の五十嵐幸史さんからのお便りで、ファイターにノーマルソードを2本持たせてしまうというものである。といってもサークルの中にノーマルソードが2カ所入っているだけで、ノーマルソード2本で二刀流ができる訳ではない。

やり方はショートソードを持って迷いの森まで行き、二刀流の状態でドラゴンの鱗を取ってブラックドラゴンを倒す。次のショップで店員に話しかけて、鱗をドラゴンシールドに変えてもらう。これで次の面に進むとショートソードはどこへやら? 二刀流だったはずのファイターの腕にはノーマルソードとドラゴンシールドが握られていて、さらにサークルの中にもう1本ノーマルソードが入っている。

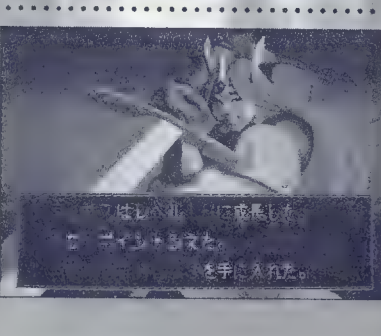


右手にノーマルソード、サークルにもノーマルソード。

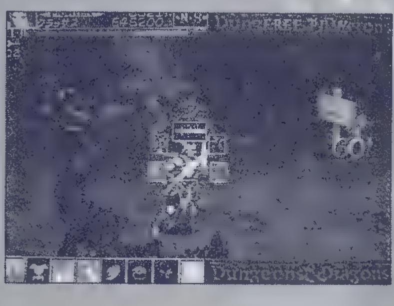
だからといってどこで得をするわけでもなく、もちろんノーマルソードはどちらも売ることも捨てることもできないので、使えるサークルが1つ減ってしまうだけというむしろ迷惑なネタである。

もう1つ二刀流のネタ。ボスを倒したあとのレベルアップの画面で、「ノーマルソードLV?を手に入れた」と表示されてノーマルソードのレベルが上がるところがある。このボスを二刀流で倒してしまうと、この表示が出るにもかかわらずなぜかノーマルソードのレベルが上がっていないのである。

しかも1度これをやってしまうと、そのあと二刀流をやめてもノーマルソードは決してレベルアップしてくれないのである。例えばノーマルソードがレベル3になるボスを二刀流で倒してしまうと、ノーマルソードは当然レベル2のままで、このあと二刀流をやめてノーマルソードがレベル4になるボスを倒したとしても、ノーマルソードはレベルが4になるわけでも3になるわけでもなく2のままということである。



ボスを倒すとこのように表示されるが、



ノーマルソードはレベル2のまま。

ただし、ステージ2のボス、ゴブリン戦車のところだけは例外で、ここは二刀流でボスを倒してもノーマルソードはしっかりレベル2に上がってくれる。

点数を稼ぐうえで初めの壁となるのがベスピア川だろう

スコアアタック講座

エルフ第2回

今回は2ボスから4ボスのテルアリンまでの攻略だ!!

担当:フニャ㊇

ステージ2ボス ゴブリンウォーマシン

それでは2面ボスであるゴブリンウォーマシンを4分台で倒すパターンからいこう。

まずこのボスと闘うまえに魔法をヘーストにあわせておく。ヘーストにあわせたらボスを出現させる。ボスがでてきたらボスの背後に回りこみボスの影を見て、影の3、4ドット上に自機をあわせる。

なぜこの位置にあわせるのかというと、開幕この位置にあわせておけばボスを押しているゴブリン4匹と画面の右から初めゴブリンが一匹でてくるのをすぐ倒せるからだ。

ボスが動きだしたらヘーストの魔法を使い剣で斬りまくる。ヘーストの魔法を使用している時に注意してほしいことは、ボタンを叩くのが遅いとサマーソルトがでてしまうので注意しよう。

うまくいけばこのヘースト1回でボスを倒せる時もあるが、もし画面左に逃げられてしまってもボスの体力の3分の2は減らしているはずなので、ボスが画面左から出てきたところを正面から5回斬りつければ、このボスは4分台で倒せるはず。

ちなみにこのボスでヘーストを使うのは1回だけでいいぞ。だいたい2面クリアで点数が12万から13万あればグー。



開幕はまずこの位置にあわせる。



ヘースト1回でこの減り。

ステージ3-1B 激流ベスピア川を下れ

点数を稼ぐうえで、最初の山場となるのがこのステージ。簡単に稼ぎ方を説明すると川の上にいる敵と遭遇できるところは全部すべて遭遇して敵を倒しまくる。

今回はページの都合によりMAPを載せられないので、MAPのほうはムックを見るなりバックナンバーで詳しく紹介しているやつがあるのでそちらのほうを参考にして研究してほしい(本当にゴメンナサイ)。

このステージの稼ぎで重要となるのがトログロダイトを倒した時にでるアイテムで、いかにオイルの2000点がとれるかによって点数が変わってくる。あと弓を持ったノールがでてくる所では、M・ミサイルを使い確実にノールを倒していこう。弓を落としていったら儲けもの。あとゴブリンが火炎ビンを持ってでてくるところはアイスストームの魔法を使って火炎ビンを持ったゴブリンを倒すようにする。

このステージでは敵から受けるダメージをいかにして抑えるかが重要になってくるぞ。

ステージ3ボス マンスコーピオン

このボスと戦うまえに魔法をヘーストにあわせておく。

ヘーストに魔法をあわせたらボスを出現させて、ヘーストを使用。ボスを斬って斬って斬りまくる。ボスと戦っている時にトログロダイトもいっしょにでてくるが、こいつらは無視してボスだけに攻撃をしよう。

ボスと戦っている時に、ヘーストの魔法がきれてしまったらすぐにヘーストの魔法をかけなおす。このボスで4分台をとるには、ボスに一回も攻撃をさせないつもりで戦ってほしい。

そのためには、まず一つにボスを上空に逃がさないこと。ボスが上空に逃げてしまうとその間こちらの攻撃が当たらないしボスのタイムボーナスも損してしまうため。2つめは多少ザコにダメージを受けてもけっして守りに徹しないこと、以上だ。

あとこのボスと戦う時は必ずヘーストの魔法を2回つかえるようにしておくこと。

ボスを倒すとショップに行けるがここではハンマーとダガーを9回ずつ買っておこう。



ボスが出現したらヘースト。

ステージ4 アエングモアの森・上空

このステージが始まったらまず魔法をアイスストームにあわせ次にアイテムをダガーにあわせる。魔法とアイテムのセッティングが済んだらシャドーエルフを倒す。シャドーエルフを倒した時にダガーがでた場合はそれを拾えば2000点入るぞ。

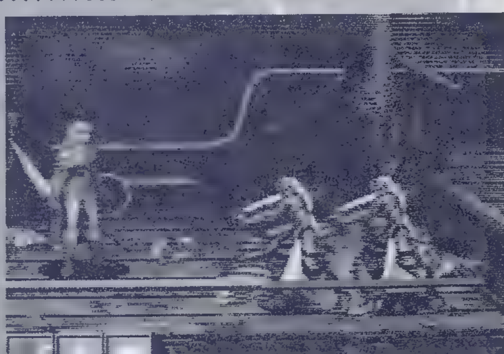
あと一番右端にある宝箱はボスと戦う時にジャマになるので、宝箱は持ち上げて左側に投げてしまおう。

中ボス ハーピー

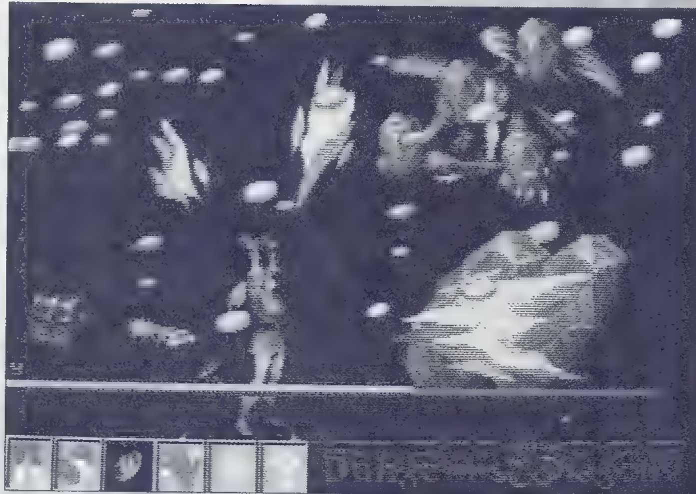
ただでさえ倒すのが困難なハーピーを4分台で倒すのは本当につらい。だが無理ではないので説明すると、まずハーピーとは画面右端で戦うようにする。ハーピーが出現したらまずダガーを9発投げる。ダガーを投げる時はなるべくハーピーの目の前で投げてほしい。ダガーを9発投げ終わったらそのまま2、3回剣で斬りつけて対空必殺技を入れてハーピーをダウンさせる。ハーピーをダウンさせたら



まずダガーを9発投げる。



ダガーを投げ終わったら2、3回斬って対空技をだす。



上空に逃げられたらまよわずアイスストーム。

すぐにアイスストームの魔法にあわせ追い打ちをしにいく。ハーピーの起き上がり攻撃をくらわずにこちらの攻撃が当たる時があるのでその時は2、3回斬りつけてから対空必殺技でダウンさせる。
　あと上空に逃げられてしまった場合はアイスストームの魔法で撃墜しよう。それとシャドーエルフワイバーンがでてきてF・ボールを撃たれた場合は、ジャンプしてよけるかアイスストームの魔法を使うなりしてかわしてほしい。
　ハーピーを4分台で倒すには、ハーピーの起き上がりにどれだけダメージをあたえられるかによってかわってくるぞ。



開幕にでてくるスケルトン

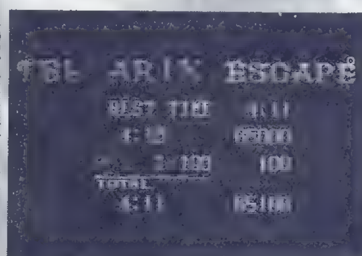
4匹を倒したら魔法をヘーストにあわせる。テルアリンの出現する右横で待ちかまえて



テルアリン出現と同時にヘースト使用。

出現と同時にヘーストの魔法を使い斬りまくる。テルアリンがアニメイトデッドを唱える時もこちらの攻撃が当たるのでそのまま斬りつける。

一回目のアニメイトデッドを斬りつけダウンさせたところでヘーストの魔法を一度かけなおす。次にテルアリンが起き上がってくる時にそのまま起き上がりを攻撃しようとすると、逆に攻撃を受けてしまうのでこの時はスケルトンを倒しにいこう。
　テルアリンが起き上がってきたら、ふたたびテルアリンを斬りつけダウンさせたところでこのステージはクリアできるはずだろう。
　このボスはほかのボスとくらべて簡単に4分台をゲットできるので確実に4分台で倒せるようにしよう。大体このステージをクリアした時に点数が55万から60万あれば合格だぞ。
　次に行くステージは腐海なのだが攻略のほうは次回にすることにしよう（次回までこのコーナーがあればの話）。



このボスは楽勝で4分台をとれるぞ。

ガレッガのビデオ、8月30日発売！（CD付！）

BATTLE GAREGGA

©EIGHTING
©1996 RIZING

バトルガレッガ

6面以降はボーナスをつなげることがもっとも重要だぞ！

担当：KMT

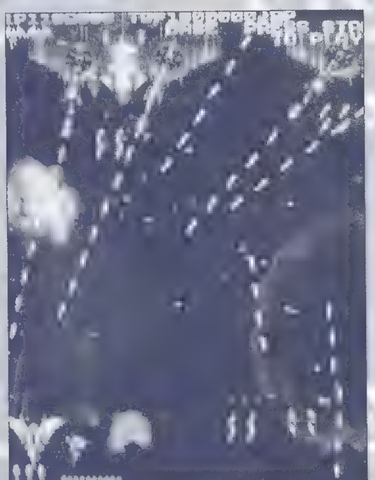
6面

6面の稼ぎでもっとも重要なのは、ボーナスを落とさずに進むことだ。これさえしっかりとこなせれば、大幅に点数がアップする。しかし、このボーナスを落とさずに進むというのは、6面において非常に難しいことだ。ここでは、特にボーナスを落としやすいところを中心に解説していこう。

まず最初のポイントは、中型機ラッシュの直前だ。ここは、最初の中型機が出現する前に画面の端によっておき、中型機の弾を画面の端に撃たせるようにしよう（写真①）。こうしておけば、安全にザコ敵のだしたボーナスを回収することができるぞ。

次のポイントは、この中型機ラッシュの最初の3匹だ。こいつらは翼を破壊するとボーナスを出すため、無計画に破壊してしまうと回収は非常に難しくなってしまう。ここで確実にボーナスをつなげるためにも、3匹のうち前の2匹は内側の翼だけを破壊しよう。こうすることにより、ボーナスの回収が非常に楽になるぞ（写真②）

難所はまだまだ続く。このあとの中型機×3（2面の始めに出てきた奴）は、この面でもっともボーナスをつなげるのが難しいところ。この中型機は、側面についている砲



〈写真①〉こうしておけばボーナスの回収も楽だぞ。



〈写真②〉むやみにボーナスを出せないことが重要だ。



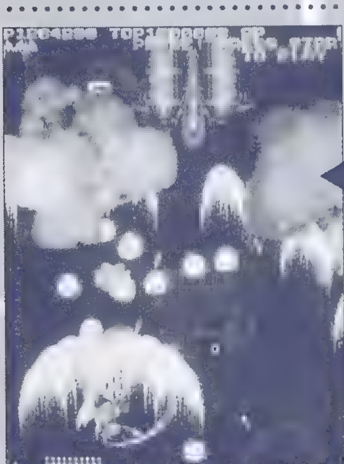
〈写真③〉まず、右側の中型機の左側を撃ちこむ。



〈写真④〉ボーナスが落ちてきたらウェポンを使いながら回収。



〈写真⑤〉ボーナスを回収したら左側の中型機に撃ち込みにいく（右側を）。



〈写真⑥〉ボーナスが落ちてきたら再びウェポンを使いながら回収しよう。

台を破壊するとボーナスを落とす。ここで変な撃ち込み方をしてボーナスをボロボロと落とさせると回収はほぼ不可能だ。そうならないためにも、連続写真③④⑤⑥のようにやろう。ここさえ抜けてしまえば、とりあえず一息つけるぞ。

もし途中でボーナスを落としてしまったときは、ショットを撃つのをやめて、下にボーナスが出てないか確認し、もし出ていたならそれを回収してからショットを撃つようにしよう。

万が一ボーナスを100点に戻ってしまっても、腐らずに一から育て直そう。うまくやれば、すぐ1万点まで成長するぞ。

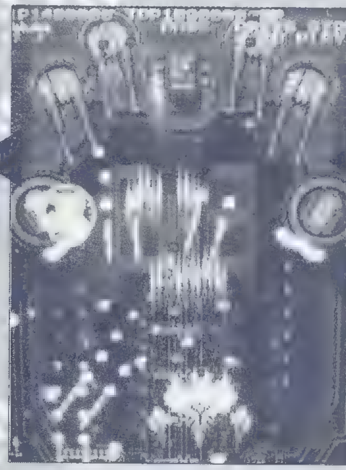
しばらく進むと基地入口となるわけだが、ここはウェポンを使わずに抜けたい。具体的なやり方は、連続写真⑦⑧⑨⑩を参考にしてほしい。ある程度の腕は要求されるが、十分によけられるレベルなので、ぜひチャレンジしてみよう。もっとも、ここでウェポンを使う余裕がないのだが…。

このあとのウェポン大を出す中型戦車は、必ず2匹ともウェポン大がでるように破壊しよう。1匹目は特に問題はないと思うが、2匹目は結構厳しい。ここは、中型戦車にあまり撃ち込まないようにして、左右の8輪戦車を先に破壊しよう（フォーメーションは前方集中で）、8輪車を破壊したら、じっくりと中型戦車をウェポン大にしてあげよう（写真⑪）。また、ここはザコ敵も出てくるので、ボーナスを落とさないように常に気を配っておこう。

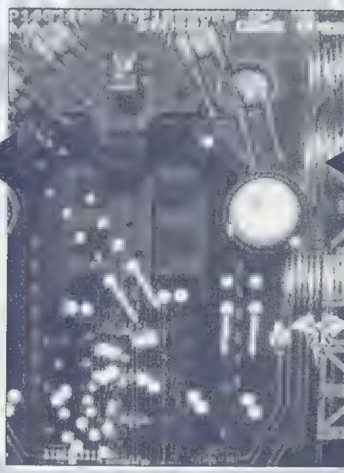
ザコ戦車ラッシュを抜けると、レーザー砲台がでてくる。このレーザー砲台は、普通に破壊すると5千点しか入らな



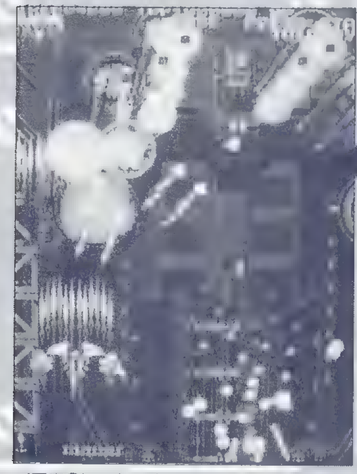
〈写真⑦〉フォーメーションを前方集中にして左側の砲台に撃ち込み、



〈写真⑧〉弾がきたらフォーメーションをワイドにして右側へとよけていく。



〈写真⑨〉このあたりまできたら、

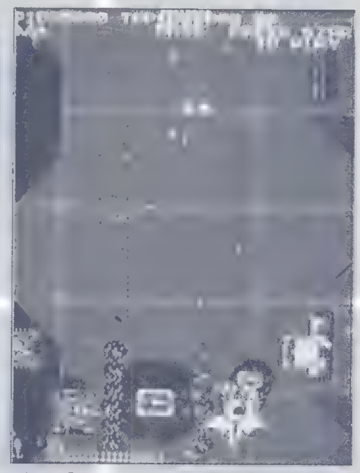


〈写真⑩〉一気に左側へ切り返す。あとはこれもくり返すぞ。

いのだが、ウェポンで破壊すると5万点も入る。ウェポンに余裕があるならば、ぜひとも狙っていきたい。ただ、ミヤモトのウェポンは威力が低いので、ある程度ショットで撃ち込んでから使おう。このとき、横にあるハッチもきっちりと破壊しておこう。ボーナスがでるからね（写真⑫）。

このあとのザコ戦車ラッシュは、ボーナスを落としやすい。確実にいくなら、あらかじめハッチをウェポンで壊しボーナスも出しておくといい。こうすれば、もしボーナスを落としても、ハッチのところのボーナスを回収すれば二万点を維持できる。

2回目のレーザー砲台地帯を抜けた直後に、画面左から中型戦車が出てくるとここは、以前紹介したよけ方をするのだが、このときショットを撃たないようにしよう。写真⑬のところまで移動したら、ショットを撃ち、落ちてくるボーナスを見逃さないように回収しよう。ここはボーナスを落としやすいので、ウェポンを使いながら回収してもいいだろう。ただ、できることなら4つあるハッチが壊れるようにウェポンを使いたいところではある（写真⑭）。



〈写真⑪〉ここでウエポン大がとれないとつらくなるぞ。



〈写真⑫〉出来る限り5万点は狙っていきたい。

●6ボス

こいつで重要なのは第4段階（腕のある形態）。再生する腕を破壊しまくろう。この腕は1本1万点なので、結構大きい。ランクがよっぽどあがってない限り、弾よけもあまりつらくないので、逃げる直前まで稼ごう。ランクにもよるが、20本〜30本ぐらいは破壊できるぞ（写真⑮）。

ちなみに、逃げるときは腕が自爆し、白弾をばらまきつつ4連ミサイルを撃ち、ちょ



〈写真⑬〉このあたりでショットを撃ち始める。



〈写真⑭〉このあたりで使えばうまくハッチを壊せる。



〈写真⑮〉腕を利用して稼ごう。

っとずつ前進してくる。この最終段階になったときにすぐに破壊できるように、腕で嫁にでるときにあく程度本体にダメージを与えておこう。

以上のことをちゃんとこなせれば、6面終了で軽く1千万点は超えているだろう。

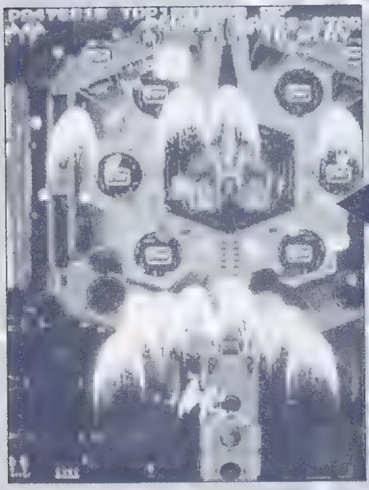
7面

この面に入ったら、オプションアイテムも取るようにしてオプションを4個つけるようにしよう。

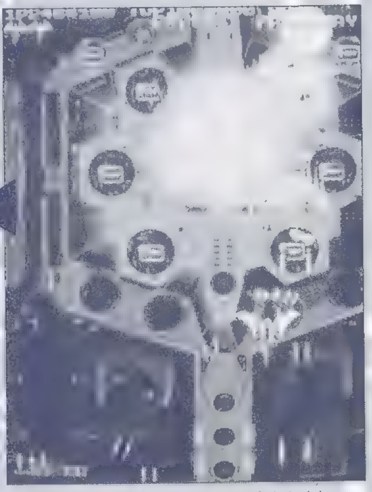
この面の最初のポイントはキングクリムゾンのバーナーの部分（要は最初にスクロールが止まるところ）。バーナーはウェポンのみで破壊でき、1個につき5万点くる。バーナーは2個あるので10万点入る。ただし、ここでウェポンが4個以下なら、ここでウェポンを使うのはやめておこう。ウェポンを使ってもっと稼げるところがあるからね。

写真⑯の場所は、ちょっと太い針弾を撃ってくる砲台をすべて破壊すると、画面中に破片が飛び散る（写真⑰）。この破片も5面のスレイヤーの破片と同様に、ウェポンで破壊すると点数が高くなる。ちゃんとウェポンを使って破壊しよう。15万～30万ぐらい入るぞ。

中ボス前の中型機は撃たずに逃してしまおう。無理に破壊してもボーナスを落とすだけだぞ。



〈写真⑰〉破片が飛び散る。ウエポンを使ってしっかり稼ごう。



〈写真⑯〉中央付近の砲台をすべて壊すと、

6面中ボス

	ショット	ウェポン	貫通弾	基本耐久力(弾)
弱点	10,000	10,000	10,000	40
壊れ弾を撃つハッチ	1,000	1,000	1,000	15
ロケット砲台	10,000	10,000	10,000	30
ロケット砲台砲身	1,000	1,000	1,000	10
5WAYを撃つ砲台	200	400	200	20

6面道中のビーム砲

	ショット	ウェポン	貫通弾	基本耐久力(弾)
	5,000	50,000	5,000	20

6面ボス

	ショット	ウェポン	貫通弾	基本耐久力(弾)
弱点(第2段階)	50,000	50,000	50,000	60
弱点(第3段階)	50,000	50,000	50,000	80
弱点(第4段階)	100,000	100,000	100,000	150
腕	10,000	10,000	10,000	60
腕が置く砲台	1,000	100	100	5
腕が置く砲台の土台	1,000	100	100	10

●1面中ボス

まず、このボスと戦う前にショットの連射スピードを上げておこう。

第1段階は、本体になるべくダメージを与えないようにして、ホーミングミサイルと爆弾で稼ぐ。機雷は撃ちもらしのないようにしっかりと撃とう。

第2段階は、下にさがってくるとき以外はショットを撃たない。下にさがってきたときは、ある程度画面で機雷を撃ったら、ウェポンを使い機雷で破壊する（写真⑱）。機雷はウェポンで破壊すると得点が高くなる（300点が千点になる）。第2段階の攻撃が2ループしたら、ボス本体に撃ち込みを開始しよう。3回目に下にさがってきたときに、第3段に変わればベストだ。



〈写真⑱〉機雷をウェポンで壊すと点が高い。

第3段階になったら、ともかくボスを倒すことに専念しよう。しかし、ここで問題となくのが速射バルカンのワインダーだろう。第2段階でウエポンを使っているので、ここでウエポンを使う余裕はないはずだ。そのため、ここは気合いでよけるしかない。さいわいこの速射バルカンは、右→左→右の順番でワインダーするので、ちょっとコツをつかめば意外によけることができる。

そして、もっとも重要なのはバルカンを付ける位置。これは、できるだけボスの正面がいい。バルカンを受けたあとは、ボスに近づこう。ボスに近い位置なら、バルカンの振れ具合が小さいため比較的よけやすい。しっかりとポジションをとったら、あとはバルカンの動きに合わせて、バーをコンコンと入れてよけよう。ちなみに、バルカンは最初は必ず右にワインダーする。必ず覚えておこう。バルカンのワインダーうる距離は連続写真⑲⑳㉑を参考にしてほしい。

ともかく、この速射バルカンのよけは、何度もチャレンジして体に覚えこませることが重要だ。

●ラスボス

第1段階は第2段階は、これといってやることはない。



〈写真⑲〉まず、ここから右へワインダーして、



〈写真⑳〉ここまでくる。このあと左へワインダーし、



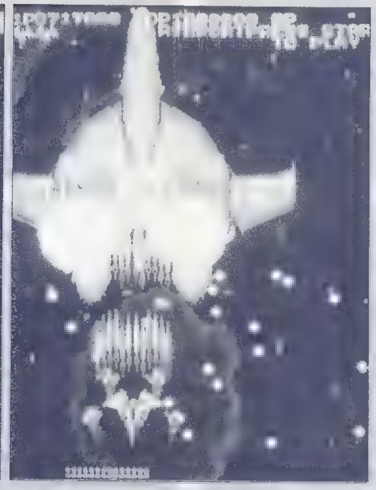
〈写真㉑〉このあたりまでワインダーする。あとはこれの繰り返し。

7面中ボス				
	ショット	ウェポン	貫通弾	基本耐久力(弾)
弱点	100,000	100,000	100,000	220
翼 A	1,000×8	1,000×8	1,000×8	12
翼 B	1,000×8	1,000×8	1,000×8	14
翼 C	1,000×8	1,000×8	1,000×8	16
ホーミングミサイル	1,000	1,000	1,000	1
機雷	300	1,000	300	1

7面ボス				
	ショット	ウェポン	貫通弾	基本耐久力(弾)
コックピット	300,000	300,000	300,000	125
弱点(分離前)	100,000	100,000	100,000	250
翼 A	1,000×8	1,000×8	1,000×8	12
翼 B	1,000×8	1,000×8	1,000×8	12

しかし、ミヤモトはスピードが速いため、第1段階のよけがかなりきつい（写真㉒）。

……ここまできてウエポンが残っているなら、この第1段階のときに使ってしまおう。



〈写真㉒〉ショットで弾が見づらく、自分のスピードも速いため非常によけづらい。



〈写真㉓〉ホーミングミサイルを壊し、ボーナスを回収しよう。

第3段階になって、すぐに倒さずこいつの出すホーミングミサイルを撃って稼ごう（写真㉓）。ボーナスがちゃんと1万点のままなら、かなり稼ぐことができるぞ。

今まで説明してきたことをちゃんとこなせていれば、クリアして1200万〜1300万ぐらいは出せるはずだ。

もっと稼ぎたい人へ…

今までは、フルパワー+オプション×2で進む方法を紹介してきたわけだが、「もっと稼ぎてぇー！」という人は、パワーアップをしないでオプションを4個つけて進むといいだろう。ただ、この場合はしっかりとランク調整をしないと、後半の面がわりと非道いことになってしまうので、十分に気をつけよう。もっとも、ランク調整をしても難しくなることには変わりないのだが…。

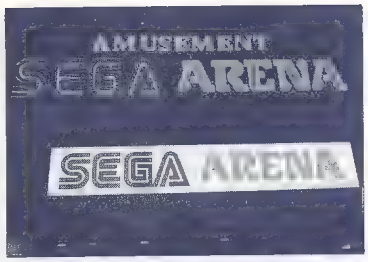
HOTEL前の屋台の中華ソバがいい感じ!

キャサ夫のどんな感じ?

今回は北陸「福井県」のセガ「ARENA」へブンブン丸と行って参りました。ここでもVOよりもVF2のほうがまだまだ盛り上がっているんだな！

リポート:キャサ夫

どうも、わりと久々の「どんな感じ?」だけど、待っていてくれましたかね?今回はイベント初の北陸「福井県」にキャサ夫とブンブン丸が上陸だ。



「セガアリーナ」は隣に大きな本屋さん「ブックオフ」があるのでわかりやすい。by原崎

去る6月16日に福井県の郊外にある「セガアリーナ」でイベントが行われたんだけど、初の元鉄人北陸来襲だけあって、参加者・ギャラリーの集まった人数が半端ではないぐらいに多く、久々に驚かされてしまった。しかも、イベント開催時間が夕方で終了したのが午後11時近くと、これまた長かった。

最後までイベントに参加してくれたみなさん、本当にありがとう。この場を借りて、御礼を言っておこう。



今回は割と普通の頭をしていたブンブン丸と福井県へ。

主役はやっぱりバーチャ2.1だ

さてさて、話は戻って今回のイベント内容だが、使用されたゲームは「バーチャ2・1」と「バーチャロン」、「ファイティングバイパーズ」の3機種。これらで組手が行われた。

しかし、福井県ではバーチャロンとバイパーズがあまり盛り上がっていないらしく、組手の参加者も各10名程度であったのだ。ちょっと悲しいね。

まずはバーチャロンからいこうか。どうして普段あまりプレイをしていないように見えたかっつーと、参加者の使用キャラクターがライデン&ドルカスが異様に多く、安定した攻撃（前ダッシュ攻撃）しかせず、よく敵に背を向ける場面が多かったからである。

ほかにも、フェイ・イエンやテムジンがいたが、これもまた遠距離戦を重視した闘い方で、ほぼ画面端々同士になって闘っていた。これは多分、普段からあまりプレイをしていないので、対キャラ別攻略ができていないのだと思う。

本誌のVO攻略を読んで、もっとシステム部分を理解するとかなりいい感じに強くなれるぞ。

さて、次は発売されてからとうに1年は経ち、未だに地域によっては異様な盛り上がりを見せているバーチャ2。

福井では、ブンブン丸、キャサ夫ともに100人を相手したのである。

先に結果を言うと、2人とも90勝前後で、みんな強くなってしまったこの時代にしてはなかなかの勝率だったかな。

全体的なレベルはかなり高いほうである。ランクをつけるなら「上の下」といった感じかな。



イベントスペースも広くて、非常にやりやすかった。

理由は3つ。まず1つは空中コンボだ。通常時のときは、浮かせた相手にちゃんとベストのコンボを決めていた。だが、これが互いの足の位置が「ハの字」になっていても、これを確認しないで通常どおりのコンボを決めにきたためにダメージを与えることができない…という場面が多かった。

2つ目の理由は、これもやはり昔から説明していて地方に多いことなのだが、攻める際の攻撃連携がワンパターンになっているということ。1人1人が固定観念を持っていて、自分で新たな攻撃連携を考えようとしないのだ（ちょっとキツい言い方かもしれないけど…）。

これに関しては、対戦人口が多いか少ないかの問題が生じるのではっきりとしたことは言えない。が、恐らく1人1人の接近戦による攻撃連携のパターンは少なく、多くても3つくらいだと感じた（実際に対戦をしてみて、ね）。

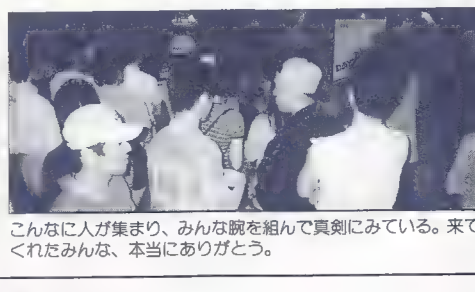
そして3つ目はガード。接近戦による攻防では、ガードがあまりにもおろそかであった。

肘や起き上がり蹴り、アッパーなどで下パンチを誘われて、素直に出してしまうといったのも少なくはないし、なによりもファジイガードが全然活用されていない。今の時代で勝利をするには、ガードがまずうまくないとキツいものがあるぞ。

まあ、いずれにせよこの時期になると攻撃連携というよりも、いかに技に反応できるかできないかが勝負になるので、はっきりとした攻撃連携やガードの仕方は説明しきれない。とにかく自分独自の戦い方、連携を見つけて相手を翻弄するしかないだろう。

もう少しでバーチャ3も発売されることだし、それに向けてもう少し腕を磨くのも悪くはないと思うぞ～もちろん攻略のほうも期待していてほしい。

それではバーチャ3で再び…。



こんなに人が集まり、みんな腕を組んで真剣にみている。来てくれたみんな、本当にありがとう。

呼ばれて跳び出てジャジャジャジャ～ン！ キャサ夫のイベント情報

イベント情報大好きっ子のみんな（いるのか?）、久しぶり～2号も続けて休載しちゃってゴメンね！

夏はイベントの季節さ、8月はバリバリ稼ぐぜ～と思ってたら、キャサ夫はお盆で田舎に帰るらしいよ。でも今はレイストームに燃え燃え～って感じ。

9月からはあのゲームのやり込みも始めなきゃなんないし…、この調子だと9月以降はしばらくイベントはお休みってことになるのかな?

ま、とりあえず今後のイベントをおしらせしましょう。

1軒目

日時 8月4日（日）
場所 セガワールドパパス
群馬県伊勢崎市宮子町1107街2150-2
電話 0270-25-4221
内容 バーチャロン、ラストブロンクス組手。バーチャ2もあるかも。野試合有。

2軒目

日時 8月11日（日）
場所 ソユープレイランドソピア
秋田県秋田市御所野地蔵田1-1-1イオンショッピングセンター2F
電話 0188-89-6549
内容 バーチャファイター2・1スーパー対戦。

最近イベント多くて、ページ数足りない。困る～ん。

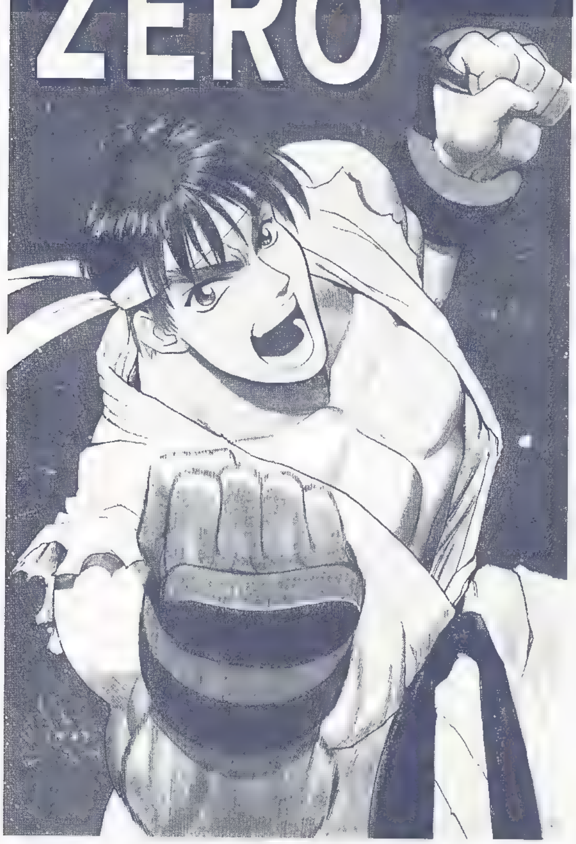
緊急告知!!

ストリートファイターZERO第②巻発売記念
夏休み　中平正彦先生サイン会開催!!

8月は、中平正彦月間だ。

来たる8月10日に、待望の『ストリートファイターZERO』第②巻が発売されるのだ。そこで、発売を記念して、マルゲ屋全店と書泉ブックタワー(東京、秋葉原)でサイン会を開催してしまうのだ。場所、時間等は下記を参照してくれ。そう8月夏休みはまさに中平正彦月間なのだよ。

ストリートファイターZERO



第②巻8月10日発売!!!　定価550円

今、発売中のコミックゲーメスト9月号にて中平先生魂筆!!「さくらがんばる!」巻頭カラーで好評連載中だよ。見てね!!

8月9日(金)　マルゲ屋東京店14：00〜
なんと発売日の1日前、これに来なければファンじゃないぜ！ふふふ。
〒101東京都千代田区内神田1-15-12一政ビル2F
TEL　03-3293-9325

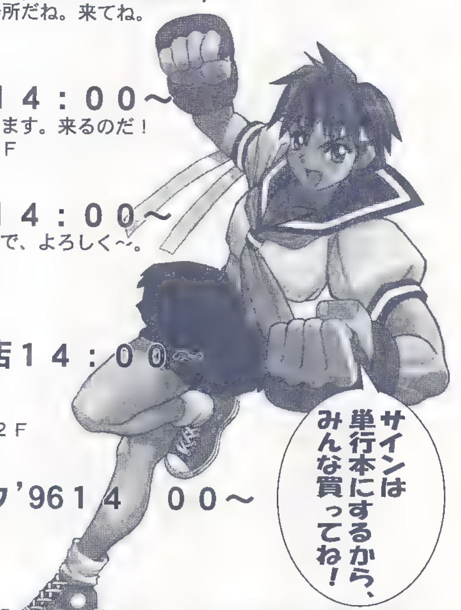
8月10日(土)　書泉ブックタワー(東京、秋葉原)13：00〜
そして発売日まさにゲーマーの殿堂にぴったりの場所だね。来てね。
〒101東京都千代田区佐久間町1-11-1 8F
TEL　03-5296-0051(代)

8月11日(日)　マルゲ屋札幌店14：00〜
OPENしたばかりの極北のマルゲ屋でも当然やります。来るのだ！
〒060北海道札幌市中央区南二条西1-1宮本ビル2F
TEL　011-233-0238

8月17日(土)　マルゲ屋大阪店14：00〜
そんでもって大阪店。みなさんお土産待ってますんで、よろしく〜。
〒543大阪市天王寺区上本町6-3-31-119
うえほんまちハイハイタウン1F
TEL　06-775-9348

8月18日(日)　マルゲ屋名古屋店14：00〜
そしてしんがりは名古屋だ。
やはりお土産待ってます。チョベリグ。
〒450名古屋市中村区名駅4-4-19ミスズビル2F
TEL　052-583-2970

8月23日(金)　東京ゲームショウ'96 14：00〜
東京ビッグサイトでもサインしまくるぞ〜。
本当にこれが最後だよ。
東京ビッグサイト東展示場1号館　新声社ブース

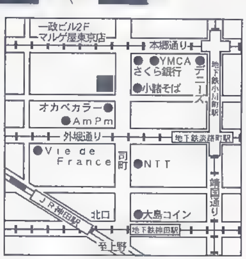


みなさんのお越しをおまちしております。

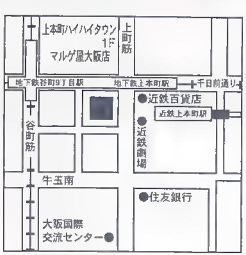
ストリートファイターZERO①



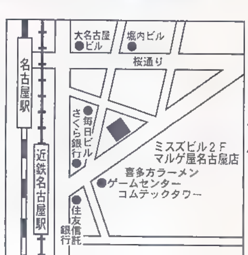
単行本第①巻は定価550円にて大好評発売中!!表紙はリュウが目印だよ。



◀東京店



◀大阪店



◀名古屋店



◀札幌店



年中無休 am11:00~pm11:00





「まんがの森」から約3分!
丸井メンズ館隣、「つり具の上州屋」の上3F
新宿区新宿3-1-17山本ビル3F
☎03(3350)6651

まんがキッズ 8月のカレンダー

3日 4日 第50回 **コミックマーケット**
新会場での第1回開催。
当日、夕方から特急アイテムが棚に…?

15日 月イチ福袋
月に1度のお楽しみ!?
超豪華本を手にするのはははたして誰か?

24日 サイン本入荷デー
毎月20名の限定サイン本。
その月の作者は1週間前に発表するよ。

スタンプサービス開始しました。2千円お買い上げ毎にスタンプ1個捺印します、スタンプが集まればオリジナルテレカや人気作家のサイン色紙をプレゼント!

コミック・同人誌ファンのための心のオアシス

まんがキッズ通信

2万冊の在庫と毎日入荷の新刊



明るい店内をのぞけば、そこはまさに宝の山…。これは急ぐしか!!

お店が開店して一ケ月が過ぎました。

どうやらお店の方が無事開店し、これで一段落と思っていたら、もう一ケ月が過ぎてしまいました。あと数日でコミケもあるしまだまだ忙しくなりそうです。

今度設置したサロンも、今となっては手に入りにくい貴重な同人誌を読めるとあって利用される方が増えています。皆さんもぜひご利用ください。

※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろうと思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くすむよ。ただし25グラムを超えると料金が変わる（定形の場合）ので、注意してね。それから自分の名前や住所（県名から）は、しっかり記入しておくこと！

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

1 0 1 - 0 0

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社
書籍編集部 行

(ふりがな) お名前	年齢 （ ）歳
	性別 （男・女）
ご住所 □□□-□□ ※都道府県	
①小学（ ）年 ②中学（ ）年 ③高校（ ）年 ④大学（ ）年 ⑤社会人 ⑥その他（ ）	

キリトリ線

ここに50円切手をはってください

1 0 1 - 0 0

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行
（8月30日／9月15日合併号）

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 （ ）歳
	性別 （男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（ ）	
※都道府県	
①小学（ ）年 ②中学（ ）年 ③高校（ ）年 ④大学（ ）年 ⑤社会人 ⑥その他（ ）	

※の部分は○でお囲みください

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

1 0 1 - 0 0

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社
ゲーメスト編集部
アイランドムック（仮題）係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 （ ）歳
	性別 （男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（ ）	
※都道府県	
①小学（ ）年 ②中学（ ）年 ③高校（ ）年 ④大学（ ）年 ⑤社会人 ⑥その他（ ）	

※の部分は○でお囲みください

※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろうと思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くすむよ。ただし25グラムを超えると料金が変わる（定形の場合）ので、注意してね。それから自分の名前や住所（県名から）は、しっかり記入しておくこと！

みんなが希望するおもしろい本を出したい！
ぜひ、みんなの熱い声を書籍部にプリーズ!!

※以下のアンケートにお答えくださった方の中から抽選で30名様にテレホンカードをプレゼントいたします。なお、当選は発送をもってかえさせていただきます。締め切りは1996年8月31日消印有効です。

■謎本シリーズで発売してほしいゲームタイトルを3つお書きください。
（　　）（　　）（　　）

■Z文庫で執筆してほしい作家を3人お書き下さい。
（　　）（　　）（　　）

■好きなイラストレーターを3人お書きください。
（　　）（　　）（　　）

■Z文庫に期待することをお書きください（できるだけ具体的に）。

■あなたが発売してほしい単行本の企画についてご自由にお書きください
（できるだけ具体的に）。

■その他、ご意見・ご希望などをお書きください。

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

ついに発動！アイランドムック計画!! とゆーことでイラスト・文章ネタなど何でも大募集するぞ。日頃の投稿で磨いた技を、この場に炸裂させるのだ!!! 締め切り延長したんでひとつヨロシク！ （締め切り8月10日必着）

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		難易度 機数設定	
備考（タイム・残機）			

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	㊞

キリトリ線

「隠しお遊び」大公開だ!

SEGA SPORTS
DecAthlete

デカスリート

「隠しお遊び」は記録に関係するものもあれば、まったく関係のない笑えるものもあるぞ!

担当:キャサ夫

前回で、デカスリートの10種目競技をすべて紹介したわけだが、世界記録は出せたかな? 一応競技解説したとおりにやればクリアができるし、決まれば世界記録も出せるかと思う。

今回は、おまけとして「隠しお遊び」を紹介しよう。

この「隠しお遊び」は記録にかなり関係するものもあれば、まったく関係しないものもある。世界記録を狙っている読者には、意外にお得な情報となるかも?

それでは、種目別で紹介していこう。

気分はカール・ルイス!

カール・ルイスと言えば走り幅跳びが浮かぶだろう。デカスリの競技「走り幅跳び」で、その「足漕ぎ跳び」ができるのだ。コマンドは…。

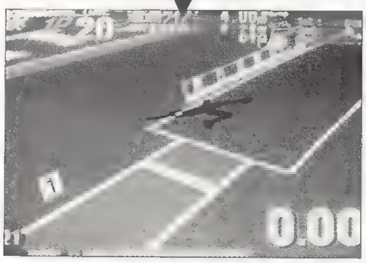
●↓、→、↑、Aボタン

このコマンドを入力するタイミングは、助走距離を走り、跳ぶ瞬間がそうである。基本的にボタンをずっと連打しながらジャンプするので、1人プレイだとコマンドを入れるときにパワーが少し落ちてしまう。このお遊びを1人でやるのはかなり入力が難しい。パートナーに手伝ってもらい、2人でやるのが理想だね。

なお、「足漕ぎ」は記録にはあまり関係なく、キャラクターの性能で世界記録が出せるので覚えておこう。



ファウルにならないように　と入力してからAボタンでジャンプだ!



すると、「フンガー」と足を漕ぎながら跳ぶことができる。

なになに、これって針鼠弾?

100m走のお遊びは2つ。1つ目は、VF2カゲの必殺技「針鼠弾」のような走り方ができるのだ!

コマンドは簡単で、選手紹介しているときに…。

●←、→、Aボタン

これを入力すると、キャラクターがずっと前転して走るのである。

もう1つは、同じく選手紹介しているときに…。

●↑、←、↓、→、Aボタン

と入力すると、キャラクターがけんけん足で走るようになるのだ。

100m走のお遊びは、この2つ。基本的に前転、けんけん足は記録に関係することはなく、ギャラリーウケ狙いのお遊びだ。

この2つの技がうまくできないよお、という人のために注意点を説明しよう。

コマンドは選手紹介のときにしか入力を受け付けず、その選手紹介画面を入力後にスタートボタンでカットしてしまってもダメなのだ。



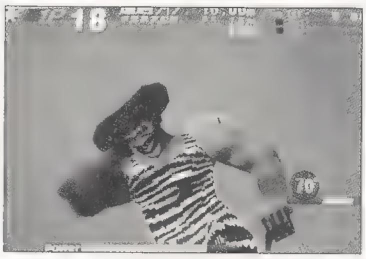
選手紹介のときに←、→、Aと入力すると、「ゴロゴロ」とひたすら前転だ!



↑、←、↓、→、Aを入力するとひたすら「けんけん足」で走る。意外に速い…。

1回転半投げで記録アップ!

砲丸投げで、高記録を出すのに関してかなり重要になるのが「1回転投げ」だ。



パワーゲージが増減しているとき、これくらいメーターがたまったらレバーをまわせ!

本来の砲丸投げの投げ方は、パワーゲージが高速で増減しているときにタイミングよくMAXにあわせてAボタンを押す。これが普通のやり方になるのだが、MAXにあわせるのがかなり難しい。

砲丸投げの「隠し」は、この投げ方を簡単にすることができるのだ。

基本的に砲丸の「隠し」は他の競技とは違い、コマンドっぽい操作を必要としない。最初から詳しく説明していこう。

●レバーを回転させるとパワーが溜まる

基本的なやり方とは、レバーを回転させてパワーを溜めることになる。

いつもどおりにパワーゲージが増減しているときに、こ

飛行船が回転グールグル!?

円盤投げ、および砲丸投げの2つの競技を行っているとき、競技場の上空に飛行船が飛んでいるのに気付いているだろうか?

実はこの飛行船、自分の好きなときに左回転、右回転とどちらかにグルグルとまわすことができるのだ。

やり方はいたって簡単で…。

●1P or 2Pのスタートボタンを押す



砲丸、円盤投げのとき上空にいるのがこの飛行船だ。

これがやり方となる。

飛行船の回転について、自分自身もそうだがあちこちで「風向きが関係しているのでは?」などという声が聞かれた。しかし、そのようなことはなく、基本的に記録に関してはまったく関係ないようだ。

「いちにのさん」でステップ投法

やり投げに関する「隠し」は、意外に記録に関係するもので、少し難しくなっている。

本来のやり投げは助走をBボタン連打でパワーをMAXまでため、角度をあわせて投げるわけだが、それとは少し異なった投げ方が存在する。

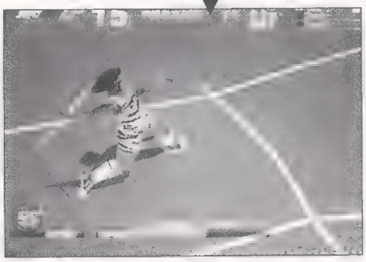
●パワー半分を維持してステップ投法にする

パワーメーターの上にもう1つ色の付いているゲージがあり、色が赤から緑、そして再び赤色に変化している。このゲージが重要なポイントになる。

助走でゲージ緑色の部分にパワーメターをあわせるのが基本となり、力を溜めるべく緑色の右側ぎりぎりにメーターをあわせるようにする。すると、助走距離が緑色(芝生)にかかわり連打しなくてもよくなったところ、キャラクターは「タッタッタ」とカニ走りのようになり、ファウルラインが近づくにつれて持っている槍の角度が高くなっていく。



パワーメーターを緑色の右寄りにあわせて芝生まで走る。すると、タイミングよくステップをはじめて…



勢いよく投げる。角度の急激な下がり方に注意!

これが「ステップ投法」の特徴となる。

ステップ投法の注意点を説明しておこう。1つ目は、投げるときの目印、これがパワーMAX時のときと同じで、ファウルライン手前の芝目がかわったところでAボタンを押せば問題なくぎりぎりで投げられる。

2つ目は、Aボタンを押したときの角度のかわり方だ。基本的に角度は60度から下がっていくのだが、ステップ投法はパワーをためたときとは異なり、角度の下がり方が異様に速くなっているのだ。

だから、ベスト角にあわせるのがかなり難しくなっている。

「オレの前はなんぴとたりとも走らせねぇ!」

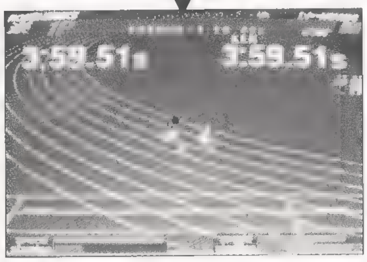
10種競技最後の1500m走が「お遊び」の最後になり、記録のほうにもかなり影響がでてくる。

●選手の前でAボタンを押すとショルダータックルをする

1500m走は、走っているときに他の選手が前を走り邪魔をしてくることが多い。この問題を「隠し」で解消することができるのだ。



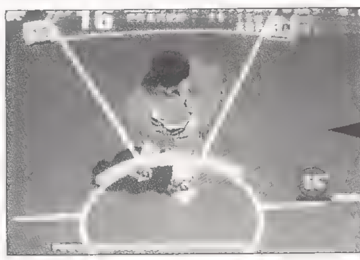
前を走っている奴は横から当たって吹っ飛ばせ!



2P協力で後ろから押されるとタイムを縮めることもできちゃう。

コマンド入力は存在せず、どこでもAボタンを押せばショルダータックルを出すことができる。

ショルダータックルの特徴としては、目の前にいる選手に当てると大きく吹っ飛んでいく。2人プレイでこれを上手に利用して、コツコツと押していくと3分10秒台を簡単に出すこともできるのでレッツチャレンジー



メーターを増やすことができ、投げ方も回転投げになるのだ。円盤投げに似てるでしょ。

のゲージがMAXに近づいたところでレバーをグルグルと回転させる。

すると、パワーゲージは固定され、それと同時にキャラクターは回転しはじめる。このときに普通の投げ方と違う点は、固定されたパワーゲージがMAXにならなくてもレバーの回転によって少し溜まり、回転投げになるのだ。

これができるようになれば、毎回パワーをMAXで投げることができ、記録も安定して高いのを出すことができるようになるだろう。

注意点としては、投げる際に円盤投げと同じように回転投げになるのだが、円盤投げとはタイミングが違うのでフィールドに入らずファウルになりがち。

円盤投げは遅めに投げ、砲丸投げはやや早めに投げるようにしたい。

ちなみに砲丸投げの回転投げは、かなり記録に影響し、ちゃんと決まれば26m台を出すことも可能だ。

種目	コマンド	事柄
100m走	[illegible]・⇨・A	前転する
100m走	⇧・⇦・⇩・⇨・A	けんけん足する
走り幅跳び	⇩⇘⇨A	足漕ぎで跳ぶ
砲丸投げ	レバー回転	パワーをためることができる
砲丸・円盤投げ	1Por2Pスタートボタンを押す	飛行船が回転する
槍投げ	パワーを緑色で固定する	ステップ投法になる
1500m走	Aボタンを押す	相手選手を飛ばすことができる

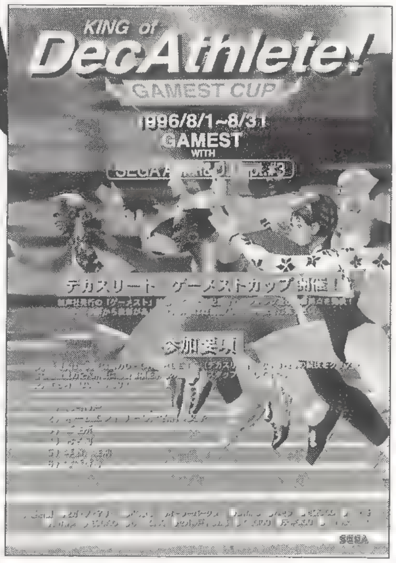
ガンブレードNY スコアアタックフェスタ

デカスリート ゲーメストカップ

夏休み、セガの人気ゲームの一大キャンペーンだ

1. セガ・フェアリー
札幌市中央区南3条西3-12-2
011-242-2618
2. H/S仙台
仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1F
022-267-1834
3. オーツパークS/W
千葉市稲毛区園生町380-1
043-254-5469
4. S/W川口
川口市東領家2-2
0482-26-1191
5. バセラ
台東区上野2 14-30
03-3832 8002
6. 池袋GIGO
豊島区東池袋1-21-1
03-3981-6906
7. H/S渋谷
渋谷区宇田川町21-6 峰岸ビル1F
03-3477-7897
8. S/W静岡
静岡市七間町4番地 静活ボウリングビル1F
054 252-3591
9. 岐阜G.GO
岐阜市日ノ出町2-19
0582-64-3130
10. 心斎橋GIGO
大阪市中央区心斎橋筋2-2-19
06-213-8024
11. セガ神戸かもめ館
神戸市中央区東川崎町1-8-1 オーガスタプラザ8F
078-360-6170
12. 広島GIGO
広島市中区本通3-5
082-541-6345
13. 天神GIGO
福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル
092-724-5971
14. S/W与次郎ヶ浜
鹿児島市与次郎1-10-28
0992-51-4260

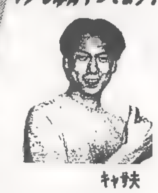




GUNBLADE NY SCORE ATTACK FESTA REMIX

GAMEST & SEGA AM R&D DEPT.#3 PRESENTS

ボクも毎日やってます!



キャ(朱)

申し込み用紙

開催期間　１９９６年 8月1日（木）～8月31日（土）
内容　GUNBLADE NYを使用したスコアアタック大会
開催方法　参加希望者は、開催店舗のGUNBLADE NYにて「SCORE ATTACK REMIX」をプレイ後、この用紙の1）～6）の必要事項を記入して店舗スタッフに渡して下さい。集計は直接SEGA AM3研にて行われます。

9月30日発行の新声社発行ゲーメスト誌面にて、上位記録者のランキング及びスコアを発表します
全国トップと各店舗トップはAM3研より表彰されます。全国レベルにチャレンジ！

1）SCORE

2）ネームエントリーの名前
（ネームエントリーしたとき）

3）通ったルート（○をつけて下さい）

BATTERY PARK → MID TOWN MANHATTAN / TIMES SQUARE
MID TOWN MANHATTAN → GRAND ARMY PLAZA / UNITED NATIONS H.Q
TIMES SQUARE → UNITED NATIONS H.Q / MID TOWN MANHATTAN
GRAND ARMY PLAZA / UNITED NATIONS H.Q → MID TOWN NIGHT
UNITED NATIONS H.Q / MID TOWN MANHATTAN → CARGO SHIP

店舗印

4）ご住所　〒

5）お名前　性別　男　女　6）電話番号

SEGA

全国のダン使いよ　立ちあがれ!!

SUPER PUZZLE FIGHTER II X

スーパーパズルファイターIIX

©CAPCOM

今回は特ダネをひっさげでの登場だ。ボーナス点の解析もしてみたぞ。

担当：ダンで反撃くらってボバーン・鈴木

今回は、ジェムを消したときに入る得点および攻撃するカウンタージェムの量、また各種ボーナスについてから説明していこう。今まで書いてきた数値は発売バージョンではなかったため、こちらを参考にしてほしい。

もらっとけボーナス得点

カウンタージェム攻撃量にも関わるので、大体でいいから把握してほしい。別に表を作っておいたので、それを見ながら文を読むとわかりやすいと思うぞ。

①ジェム消滅得点

いくつかの要素の合計で算出される仕組みになっている。その要素とは以下の5つだ。

A・基本値

カウンタージェムは普通10点なのだが、レインボージェムで消したときのみ100点になる。また、パワージェムについては、ノーマルジェムの集合体とみなされる。よって、2×2のパワージェムであれば400点、ということになるわけだ。

B・連鎖値

4連鎖目から得点の上がり方が大きくなる。600点ずつ増えていって、9連鎖目の4000点からは以後すべて4000点だ。

C・同時消し値

あくまで他の色が同時に消えたときのことであって、離れた個所で同じ色が消えてもこの点数は加算されない。だが、2連鎖をしたときよりも2色同時消しのほうが得点が高いので、どちらか迷ったときには同時消しをおすすめしよう。

D・つなげ消し値

この値は道連れにされたクラッシュジェムも含まれる。パワージェムもノーマルジェムがつながっている形とみなされる。また、2色以上を同時に消した場合やレインボージェムで一色を全消しした場合もつながっていることになっているぞ。

E・パワージェム値

少々復雑なので詳しく説明しよう。パワージェム構成個数とは純粋にパワージェムに使われているノーマルジェムの個数のことだ。だが、「パワージェムを構成するノーマルジェムの個数」のほうは、隣接するパワージェムやノーマルジェムも足し算して計算される。言葉は似ているのだが指し示しているものは異なるので注意。

例を挙げよう。2×2のパワージェムが2つ隣接し、さらにノーマルジェムが2つくっついているとしよう。このときの計算は、100（A・パワージェム構成個数は8）×10（パワージェム2×2が2つ＋ノーマルジェム2つ）＝1000点となるわけだ。



こういうときのことね。

②レバー確定ボーナス

落ちているジェムを接地させたとき、レバーが下に入っていれば10点ずつ入る。また、得点には関係ないことだが、レバーを下に入れていた場合ジェムを置く場所が確定する（くっついて動かせなくなる）までの時間がほんの少し早くなるぞ。

③全消しボーナス

自陣にジェムが1個もなくなるとボーナス点が入る。同じラウンドで何回全消しをしたかによって得点が変わるぞ。

ここまでの3つがカウンタージェム攻撃数に関わってくる値だ。以下からはただの得点のみとなる。

④ファーストアタックボーナス

先にカウンタージェムを送ったほうであり、先に消したほうではない点に注意。得点は1000点だ。

⑤テクニカルボーナス

レインボージェムをジェムの床に置かず、直接何もない床の上に置いたときに与えられる。ボーナスは少々高めの10000点。

ここからはステージクリアすると与えられる勝利ボーナスだ。

⑥ラウンドクリアボーナス

ステージ1は2000点、以後1ステージごとに1000点ずつアップ。9ステージ目のファイナルなら10000点だぞ。対戦時は一律2000点だ。

⑦タイムボーナス

⑧最大連鎖ボーナス

⑨最大パワージェムボーナス

このボーナスはラウンド勝利毎にもらえる。タイムボーナスは3分を超えると0点になってしまうぞ。また、最大パワージェムボーナスについては、先ほど述べたパワージ

カウンタージェムに関する計算法

カウンタージェムの個数＝

{(A+B+C)÷100}　×a×b×c×d×e×f×g
得点　修正値

ただし、A：ジェム消滅得点
B：レバー確定ボーナス
C：オールクリアボーナス

a：フィールド状況修正値
b：時間経過修正値
c：レインボージェム修正値
e：特殊キャラクター修正値
f：ハンディキャップ修正値
g：カウンタージェム相殺修正値

レインボージェム修正値

1連鎖目にかぎって×0.5

時間修正値

ラウンドスタート時からの経過時間	修正値
1分45秒〜	×1.1
2分15秒〜	×1.2
2分45秒〜	×1.3
3分15秒〜	×1.4
3分45秒〜	×1.5
：	：

カウンタージェム相殺修正値

自陣右上の予告個数をXとしたとき

X≧（f．まで求めた個数）

上のような条件を満たしていたならば、以下のような修正値が掛けられる。

e．までで求めた個数	修正値
1〜12	×4／8
13〜18	×5／8
19〜24	×6／8
25〜30	×7／8
31〜	×8／8

ハンディキャップ修正値

難易度	修正値
1	×1.1
2	×1.2
3	×1.3
4	×1.4

＊難易度の低いほうに掛け算

状況修正値

攻撃側		防御側	
フィールドに占めるジェムの個数	修正値	フィールドに占めるジェムの個数	修正値
0〜35	×0.9	0〜35	×1.1
36〜53	×1.0	36〜53	×1.0
54〜	×1.1	54〜	×0.9

設定修正値

設定修正値とは、テストモードのゲーム設定の中にある「攻撃量」という項目によって決定されるものです。

「攻撃量」の設定	修正値
1	×0.75
2	×1.0
3	×1.25
4	×1.5

特殊キャラクター修正値

×0.75

エム構成個数のことを指す。ジェムで繋がっていれば足し算される、というやつだ。
次はカウンタージェム攻撃量の計算法、いってみよう。

送っとけカウンタージェム

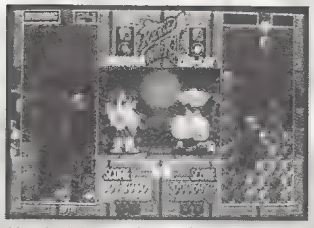
表を見ればわかるかと思うが、かなり複雑に数値が絡んでいる。覚えきれないと思うので、参考程度でいいと思われる。だいたいこれくらいの量かな、程度で十分だぞ。ここでは、特に注意したほうが良いものにだけ触れていこう。

レインボージェム修正値

攻撃量の訂正をしよう。前号では「2連鎖目以降も攻撃力は半分だ」と述べてしまったが、そんなことはなく、あくまで1連鎖目に限っての話（2色同時消し含む）だった。これで一応レインボージェムの使い道もできるだろう。

カウンタージェム相殺修正値

ここも訂正が必要だ。相殺についてだが、消した分そのままが打ち消しあう、ということではなかった。後から消しても効果が薄いため、先攻め有利となる。よって、「降ってくるジェムに対して（相殺せずに）耐えてから消す」という作戦も取れるわけだ。


せっかく育てたジェムだから、ここはひとまず耐えるべき。

また、180秒を超えた時点から相殺システムがなくなるためにこの修正値は意味を持たなくなるぞ。さらには全消しの攻撃も相殺することはできない。要チェックだ。

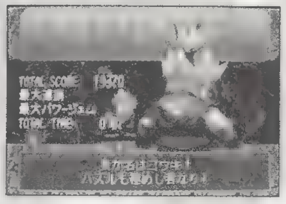
さて、データ分析も終わったことだし、お待ち兼ねのキャラ別攻略に入りますか。

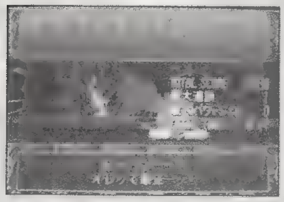
チャチャチャラチャッチャッチャッチャー～

ん、なんだこいつらは？

あの隠しキャラが使える！3人のコマンド大発表

おなじみの豪鬼、ダン、そしてあのロボット格闘ゲームのサイバーボッツから大抜擢、人気のあったデビロット姫がプレイヤーキャラとして使えることが分かった。ここにそのコマンドを公開しよう。早速ゲーセンでプレイするべし。





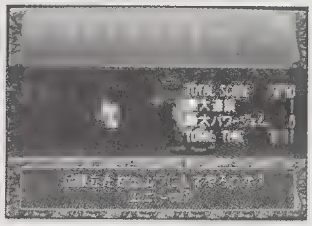
●豪鬼　カーソルをモリガン（2P側ならフェリシア）に合わせた後、スタートボタンを押しながら、←↓←↓←↓←＋回転ボタン（2P側は→↓→↓→↓→＋回転ボタン）

●ダン　カーソルをモリガンに合わせた後、スタートボタンを押しながら、↓×13回＋回転ボタン

●デビロット姫　ダンと同じコマンドを入力した後、キャラ決定タイマーが10のときに回転ボタン



豪鬼とデビロット姫は攻撃パターンが強めな分、攻撃力が0・75倍に抑えられている（e．特殊キャラクター修正値）。ダンは攻撃力はそのままだが、攻撃になっていないパターン配列だ。3人とも、ちゃんと勝ち台詞や連鎖したときの攻撃用台詞が用意されているので一見の価値ありだぞ。豪鬼は幾ら攻撃しても「フン」としか言わないし、ダンなんかは勝ってもちぢこまっちゃったりして、性格がよく出ていて笑わせてくれるのだ。


おいおい、逃げながらそんな挑発するなよ。ダンらしいね。

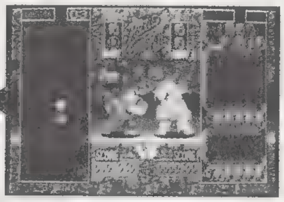


このパターンはなかなか崩せないやね。

デビロット姫には専用ステージやステージ用曲なんかも用意されているのでボッツファンは対戦でも使ってみよう。感激ものだぞ。

これら3人のキャラ攻略も順を追ってやっていきたいと思っているぞ（ダンはやるまでもないかもしれんが）。お楽しみに。


デビロット用ステージ。実はこいつに乱入されることが…。


ねえ、これってひょっとしてものすごくあぶないんじゃない？


ボバーン。ほら言わんこっちゃない。ダンに明日はあるのか。

ボーナスに関する計算表

パワージェム値

A×（パワージェムを構成するノーマルジェムの個数）

パワージェム構成個数	Aの値
4～8個	100
9～15個	150
16～23個	200
24～35個	250
36～48個	300
49個～	350

連鎖値

1連鎖	0pts.
2連鎖	200pts.
3連鎖	400pts.
4連鎖	1000pts.
5連鎖	1600pts.
6連鎖	2200pts.
7連鎖	2800pts.
8連鎖	3400pts.
9連鎖	4000pts.
10連鎖	4600pts.
:	:

オールクリア（全消し）ボーナス

1回目	600pts.
2回目	1200pts.
3回目	1800pts.
4回目	2400pts.
5回目	3000pts.
:	:

（600の倍数）

つなげ消し値

0個	0pts.
1個	10pts.
2個	20pts.
3個	30pts.
4個	40pts.
5個	50pts.
:	:

基本値

ノーマルジェム	100pts.
クラッシュジェム	100pts.
カウンタージェム	10pts.

レインボージェムで消した場合のみ、100pts.で計算します。
（その代わり、1連鎖めの攻撃力は半分になっていますが…）

同時消し値

1色	0pts.
2色	400pts.
3色	600pts.
4色	800pts.

ジェム消滅得点

ジェム消滅得点
＝基本値＋連鎖値＋同時消し値＋つなげ消し値＋パワージェム値

石橋を叩いて渡るのが重要

SUPER VEHICLE-001 METAL SLUG

メタルスラッグ

ゆっくりと確実にいくのがこの面を安全に行く唯一の道

担当：MVP

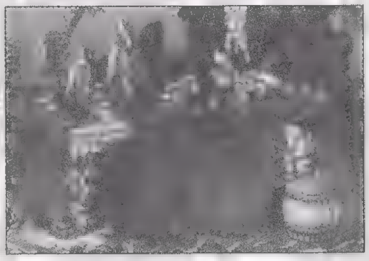
いよいよ攻略も4面ということで、敵の攻撃はだんだん激しくなってくる。そして敵の配置もまた、これがいやらしいものとなってくるのだ。
　そこで、ここからはかなり慎重さを重視したプレイをしていかないといけない。「俺はうまいぜ」などと言ってどんどん先に進んでしまうと痛い目に遭うであろう。

メタルスラッグが重要

　この面を進める上で非常に重要なのがメタルスラッグ（豆タンク）である。
　メタルスラッグがあれば、弾を斜めに撃てるので、出現した敵（主に固定砲台等）を1つ1つ確実に破壊していくだけでいいのだ。
　この面は動く敵よりも固定されている砲台の処理のほうが重要なのでメタルスラッグの斜めを撃てるという性能は非常にありがたいのである。
　よってメタルスラッグに乗った場合は1ダメージもくらわないように進む心構えが必要である。
　この面にはメタルスラッグが2台ある。しかし、2台目のある所の近くまで1台目で行ってしまうと、2台目はいないのである。
　1台目で少しダメージをくらってしまった場合は、その1台目は捨てて2台目に乗り移ったほうがいいのだ。そのくわしい場所は攻略のほうを見てほしい。
　では早速攻略していこう。

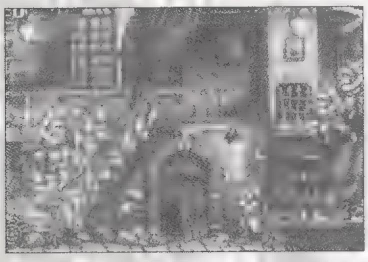
MISSION 4

　前半は建物の中での戦闘だ。建物に入る前に捕虜を過ぎると右上の何やら出窓のようなところから兵士が弾を撃ってくる。接近してしまうと弾を避けづらいので、遠くからジャンプ撃ちで仕留めよう。
　こいつがいた下の壁を壊すと、その中には食事をしている兵士と、その先に火薬樽がある。
　この火薬樽の存在が重要で、調子にのってすぐに破壊しないように。
　なぜなら、この火薬樽を足場にして上にいくと、メタルスラッグを手に入れられるからだ。
　逆に火薬樽を壊してしまうとメタルスラッグに乗れずじまいとなってしまうので注意。これから先の展開が、メタルスラッグがあるかないかで全然かわってきてしまうのである。絶対に火薬樽は壊さないようにしよう。


この火薬樽を足場に上へ登るのだ。だから壊さないように。

建物へ侵入

　建物の中に入っていくと、右上と左上から新しいザコ「ナイフザコ」の登場だ。
　こいつらは急降下をしてきてナイフで斬りにくるザコで実はかなり強い。

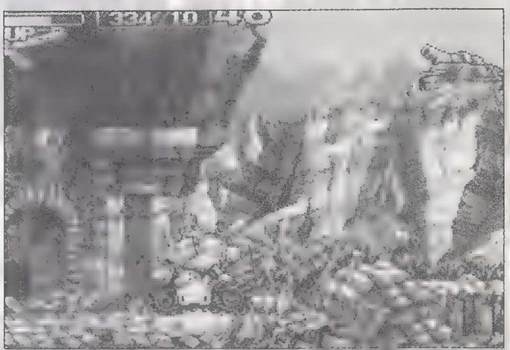

ナイフザコの急襲。さっさと抜けてしまったほうがよい。

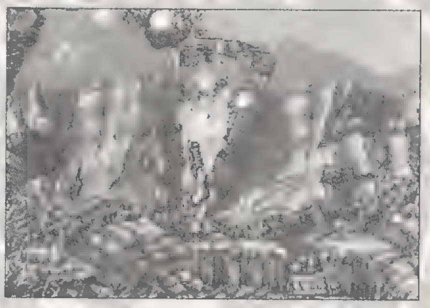
　常にナイフを出しているので、近づくだけで殺されてしまうからだ。急降下中も斬りつけてくるのでこいつはもう出現と同時にすぐ倒していかないとつらいのだ。
　メタルスラッグがあれば特に問題のないザコであるが、もしない場合は、上撃ちをうまく使ってさっさと抜けていったほうがよい。
　ここのナイフザコ地帯は必ず下の道を進んでいこう。
　少し進むと火薬樽が見えてくる。これを壊せば建物は終了であるが、ここで上の道を通ってきてしまうと火薬樽のところで後ろから戦車がきてしまうのだ。下の道を通ってくれば、この戦車は出現してこないので必ず下の道をいこう。

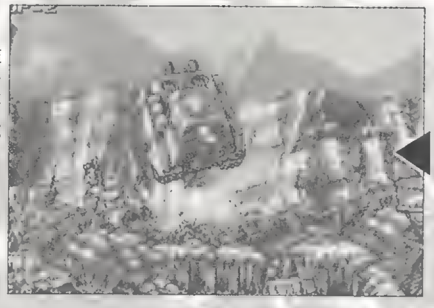

上の道にきてしまうと左下に戦車が出現してしまう。

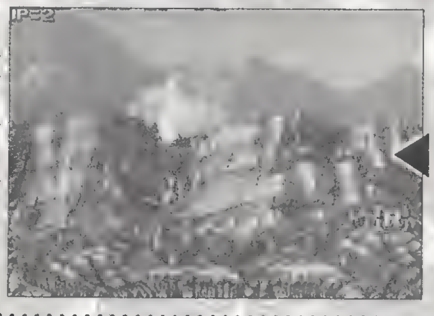
崖の上の戦車をうまく処理しよう

　次の地帯は、崖の上の戦車と起伏に富んだ地形がメインのところだ。
　崖の上の戦車は、メタルスラッグならば、遠くから処理できるので問題ないが、もし乗ってきていない場合は、
①下から崖を撃つ
②崖が壊れたら下がって
③2台目の戦車を撃つ


メタルスラッグがあればいいんだけどね。


メタスラがない時はまず下から撃って…


左によける。

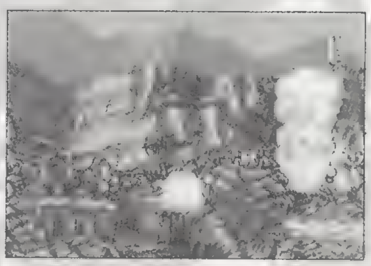

そして2台目の戦車を再び下から撃とう。

という動きをしよう。

崖の下に入って崖を壊すと、1台目の戦車ごと落下してくる。この落下を後ろに入ってかわすのだ。そうしないと押しつぶされてしまう。

壊れた崖のところに2台目の戦車がくるので、これも同じように下に行って撃とう。このように、崖1つにつき戦車は2回くるので覚えておこう。

崖の対処はこれでOK。次の問題は起伏の多い地形である。起伏が激しいのでショットが地形に邪魔されてしまい地形の向こうに届かないのだ。こういう場合は手留弾をうまく使っていこう。手留弾は山なりの軌道を描くし、ある程度転がっていくのでこういう地形では非常に使えるのだ。


こういう時は手留弾でザコを倒すとよい。

メタルスラッグに乗っている場合はもちろん主砲でOKである。

●崖1つ目あたり

ここは基本どおりでOK

●崖2つ目あたり

手前の地形が山なりになっている。手留弾をうまく使おう。

●2つ目～3つ目まで

山なりの地形が終わると前のほうに戦車がいる。2面ででてきた奴と一緒だ。しゃがんでいればOKである。また、この戦車は破壊した後にザコが中から出てきて弾をうってくるので気をつけること。

●崖3つ目

ここからはかなりつらい。3つ目と4つ目はかなり近い位置にあるので、3つ目を下から撃ちにいっていると4つ目から撃たれてしまうからだ。

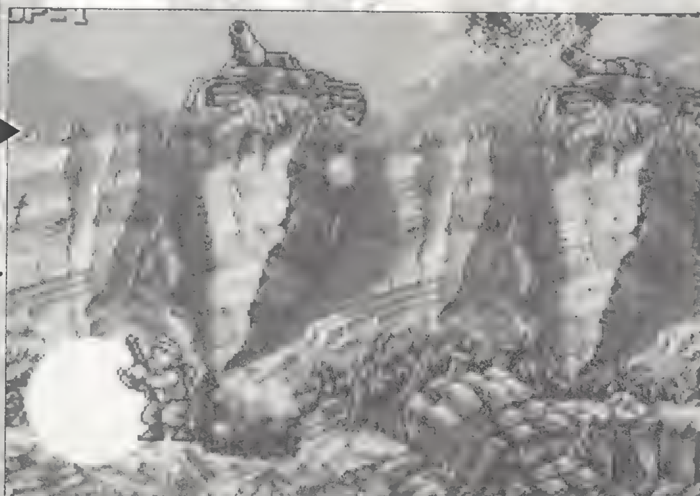
3つ目は基本どおりにやるとして、4つ目の弾に注目しよう。崖の上の戦車の弾は3発1セットなので、3発よけて3つ目の下に入りこんで少しうちこみ再びよける、という動作をくり返すようにしよう。

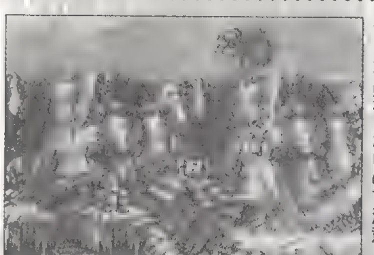
●崖4つ目

4つ目の下にくると、また前方に戦車がいる。それと同時に下のくぼみにザコもいる。ここはまず手留弾でザコを倒してその後しゃがみ撃ちで戦車を倒そう。戦車を破壊してしまえばあとは崖4つ目を基本どおりに処理していけばいい。

以上で崖地帯は終了だ。少し進むと[H]の武器がある。ここらへんで1台目のメタルスラッグを乗り捨てないと、2台目が出現しないので注意。


3つ目のところは下から撃っておいて、

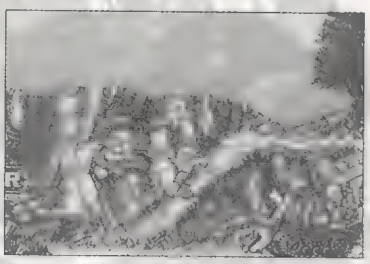

4つ目からくる弾をここでよける。


この[H]のところでメタルスラッグを捨てる。

もしダメージをくらっているのなら捨てよう。

次は砲台の対処法だ。メタルスラッグに乗るまでの間に砲台が2つある。いずれも誘導ミサイルを撃ってくるものである。このミサイルは1発で壊せるので、ジャンプ撃ちをしながら攻撃するとよい。

こうすれば斜め上に撃ってくるミサイルを発射と同時に壊せるからだ。


こいつらはジャンプ撃ちをするとよい。

砲台地帯

ここからメタルスラッグは1ダメージもくらわないようにしたい。ボス戦で重要だからである。

ここから先は主に2つタイプの砲台が相手だ。

●TYPE・A

Aタイプは下のほうに位置していて、これは正面に撃ってくるものである。しゃがむorジャンプで弾をよけよう。

●TYPE・B

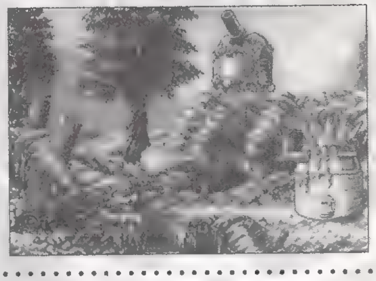
Bタイプは上のほうに位置していて放物線を描く弾を撃ってくる。

このAタイプとBタイプが1セットである。

その対処法としては、まず

生き残るために一撃必殺!
サバイバル攻略大作戦!

Aタイプを壊すのを優先にしていこう。Bタイプから撃たれた弾の前か後に自分を位置すればよい。前方のAタイプ


こんな感じで砲台は処理しよう。

を破壊したら前に進み、Bタイプの下に行ってBタイプを破壊しよう。

途中で地面のへこんだところにザコがいるが、こいつらは手榴弾で倒すようにする。これでこの地帯は特に問題はないはず。Aタイプを先に倒すことを考えれば楽勝。

と、ここまではメタルスラッグに万一乗っていない場合。メタルスラッグに乗っていれば何も考えずにただ画面に見えてきた敵を壊していくだけでよい。斜め撃ちの存在はすごく大きい。

さて、捕虜を回収したらいよいよボス戦だ。

MISSION 4 BOSS

4面のボスは2体いて、それぞれ上と下のラインを移動してくる。上のラインの奴は右から、下のラインの奴は左から出現するのだ。

こいつらのやっかいなところはその混合の攻撃であり、例えば上で戦っていると下から攻撃を受け、下で戦っていると上から攻撃され…というように2体いるから強いのである。

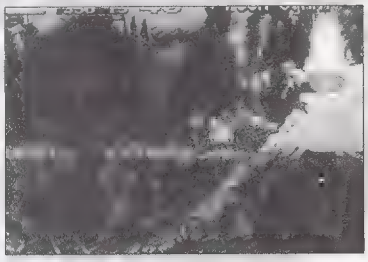
よってまずは1体目を速攻で破壊したい。

ここはメタルスラッグがあってもなくても基本的な動きには変わりはないが、やはりメタルスラッグがあったほうが非常に心強い。ではさっそく攻略開始!!

●上のライン、つまり右からくる奴を阻止せよ!!

まずは上のラインを右に行き、出現したらひたすら手榴弾を連打しよう。メタルスラッグに乗っている時は、しゃがんでCボタンだ。

この開幕の手榴弾連射で、あっという間に1台倒せるはず。


まずはここで手榴弾を連射!! 1台目を速攻で倒そう

このためにも道中では手榴弾を回収しておこう。メタルスラッグに乗っている時は一度降りてから回収していくとよい。

●攻撃法を知る

1台目はあっという間に倒せるのであるが、2台目はそうもいかない。なぜかというと、1台目を倒す頃にはもう奴は攻撃しはじめていて、なおかつ自分のライン（上）と奴のライン（下）は、ずれているからだ。かといって1台目と同じ倒し方をしようとしてはいけない。ラインを合わせにいくのがつらいからだ。

奴の攻撃は3つ。

①主砲
②上方へのロケット弾
③後方へミサイル

よって正面にいる時は①、上のラインにいる時は②、後ろにいる時は③を注意していればOK。②のロケット弾は自分をある程度狙っているので注意しよう。これさえわかればあとは弾をよけて撃つだけだ。なるべく下のラインにおりて攻撃するようにしよう。


少し遠めから下のラインに降りて攻撃だ。上からのミサイルに注意しよう。

①の主砲はしゃがんでいればいいので、正面をとるのがいいと思う。ただしこれは人間の時であり、メタルスラッグの乗っている時は主砲or手榴弾&斜め撃ちでOK。人間の時は引き殺されないように注意しよう。では健闘を祈る。

テクニカルコースのCAPITALCITY CIRCUITを走る！

ACE DRIVER VICTORY LAP

エースドライバービクトリーラップ

コーナーの数はいくつ？ イメージトレーニングができるようになるぐらいが基本になる！

担当：するする

LTD ©(株)ナムコ

テクニカルコース CAPITALCITY CIRCUIT 4

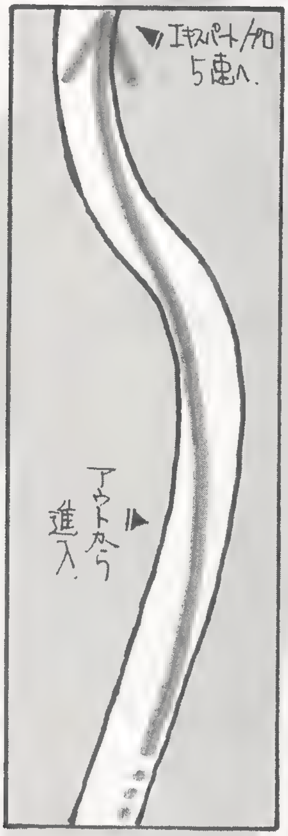
コース長4.48km
高低差35.57m

いよいよ一番難しいコース「キャピタルシティサーキット」だ！

とにかくカーブが多い。そのためしっかり走れるようになるまでに時間がかかると思う。そうあせらずに気長にプレイをしていくといいだろう。まずは覚えること。そこから攻略が始まる。



スタートして最初のカーブは左。いつもと違うので注意したい。

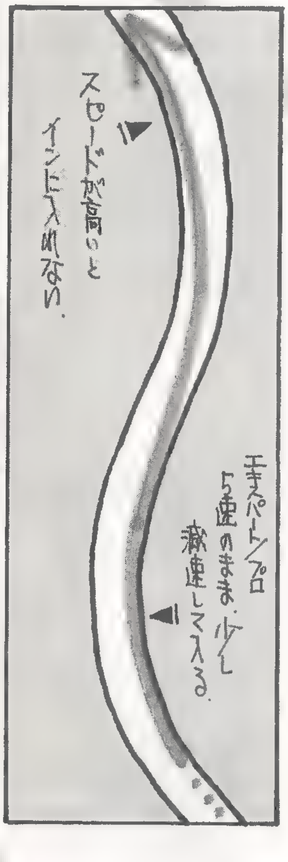


序盤 ライン取りを覚えよう

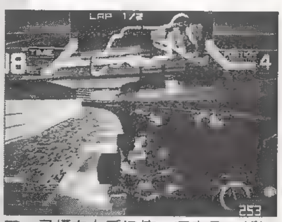
覚えやすいようにコースを3つに分けた。まずはその1つ目となる序盤だ。

序盤は大きなカーブが多く個々のカーブが覚えやすい。

まずここをしっかり走れるようにし、全体の3分の1はまずミスをしない走りにしていく。安心して走れる分、攻めてみてもいいだろう。



さて、スタートすると今までのコースとは違い、左へ曲がっていく。アウトからゆっくり進入し、次の大きな右カーブへのラインへ乗っていく。



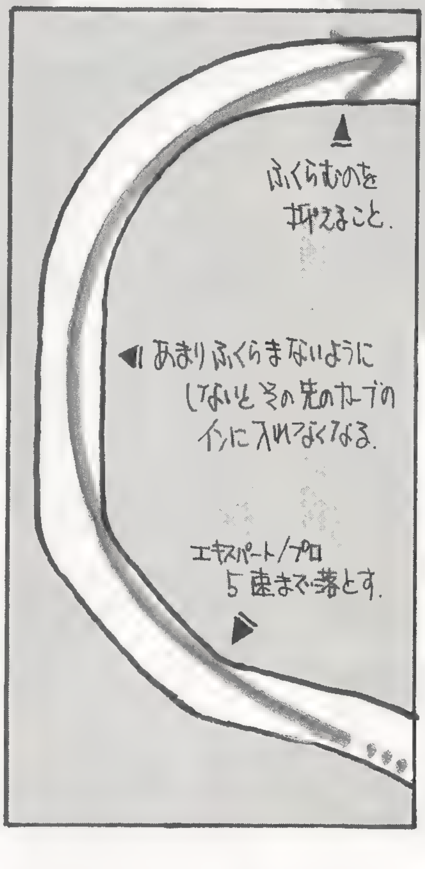
コース幅を上手に使って走る。バトルの有無にも気を使おう。

左から右へラインを変えたら、この大きな右カーブのインへ飛び込んでいく。これだけ大きいと、ちょっとインから離れるだけでもかなりの距離差が出るので注意したい。

右カーブを終えると軽く左へ。インから離れないように抜け出し、次のキュッキュッと2回右へ曲がるカーブへ。

2つのクリッピングポイントをしっかり通ったら次のちょっときつめの右カーブへ。

しっかりハンドルを持ち、少し強引にインへ切り込む。



そうする理由は、ここはビギナー、エキスパート/プロともアウトへふくらみやすいため。それを進入時から抑え込むために強めに切り込む。

終盤で切り込みすぎると立ち上がりの加速が生かせないので、序盤を強めに、終盤は緩めるような感じにする。

そしてストレートで加速ー

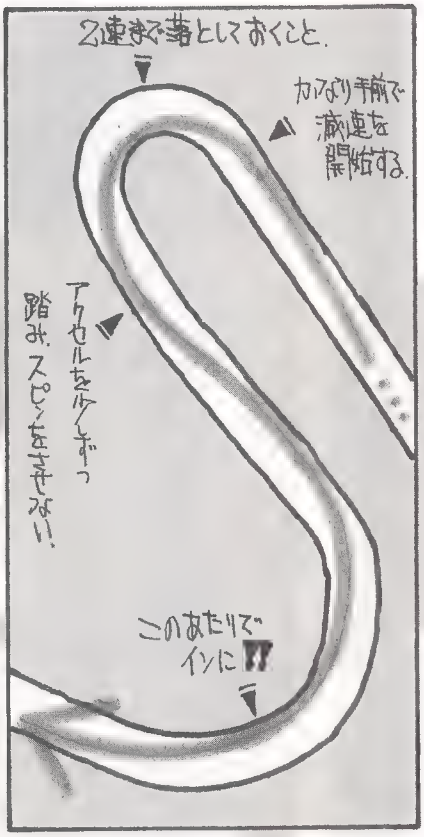
中盤 流れを覚えよう

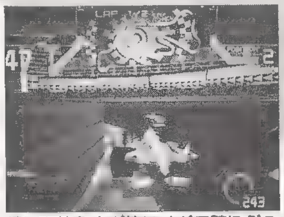
テクニカルコースの目玉となるのが中盤だ！

ほとんど直線がない部分なので、ちょっとでも気を抜くと理想のラインからはずれてしまい、次のカーブの進入で減速しないと（予定より多くなる）曲がれなくなるので慎重に走りたいところだ。

そんな中盤の一番最初のカーブはヘアピン―コース一きついカーブなので十分すぎるほどの減速が必要。しっかり曲がれるようになるまでは、思いきり落とすこと。






縁石も使う！が使いすぎて壁にぶつからないようにしたい。

もうすでにこのゲームをやっている人はわかると思うが、きついカーブでの減速は、直線部分で終了しておかねばならない。とくにエキスパート／プロでは超重要。

ATでは、ブレーキでしか減速できないのでとくに注意し、かなり手前からブレーキをかけるようにする。

MTでは、ブレーキをかけるのと合わせて6速から2速へシフトダウンしてやる。

エキスパート／プロの減速を開始するポイントをチェックポイント近辺にするといい。

ヘアピンを抜けたらすぐにアクセルを全開にしないこと。

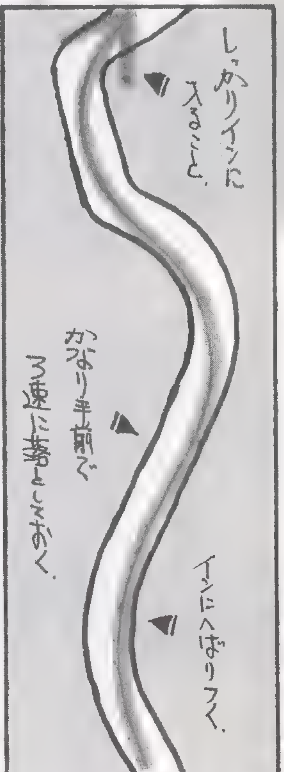
少しずつアクセルを踏んでいき、マシンが暴れないように気をつけいつでもカウンターを当てられるようにしながら立ち上がっていく。

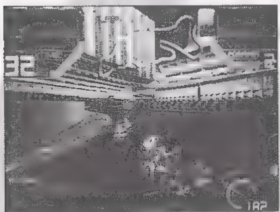
加速しながら次の右カーブへ。ここも減速が必要。

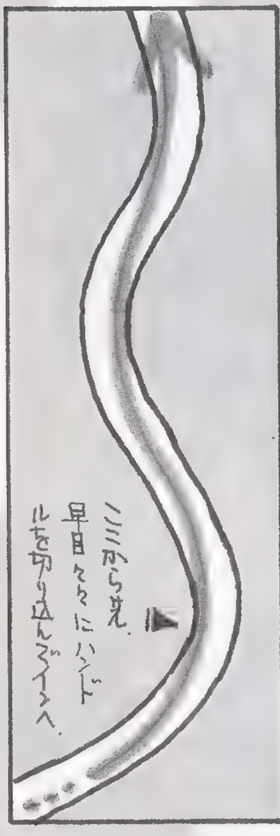
序盤緩く、終盤きつくなるこの右カーブ、十分な減速がないと曲がりきれない。

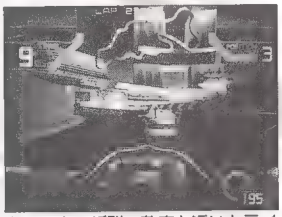
図にあるようなライン取りでインをキープする。

エキスパート／プロでも3速にシフトダウンして抜けるのだが、その先、緩いカーブが続くので立ち上がり重視にする。そのためには、序盤の緩い部分である程度方向付けをし、後半、できるだけ直線に近い形で抜け出せるようにしてやる。その成功のカギは、早めの減速にある。




とにかく先が見えにくい。コース暗記が必要な中盤である。




きついカーブ群。敵車と近いとラインが狂うので慎重に！

複合カーブを抜けると左、右と軽〜いS字カーブを抜ける。ここを少しでも速く走り抜けるため、できるだけ直線的に走る。そのときのハンドル操作だが、クリッピングポイント目指して切り込むのではなく、そこへ来る前にハンドルを戻すぐらいの早いタイミングで抜けていく。

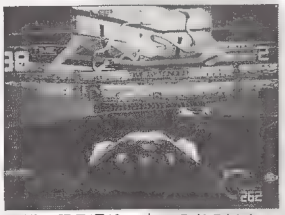
そのS字カーブを抜けるときついカーブが続くポイントへやってくる。

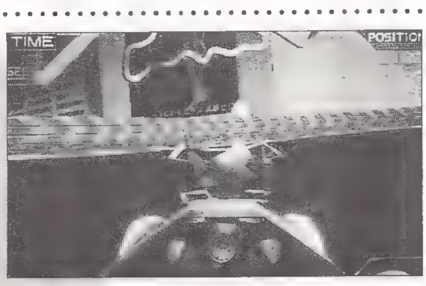
そこにある3つのカーブだが、難しいのは終盤の2つの右カーブ。一見、1つの弧にして曲がればと思うが、そのきつさと、その前にある左カーブの走りの良し悪しが影響してくる。

ここをしっかり曲がるためには、まず1つ目の左カーブで十分に減速が行われていることが重要。MTなら3速まで落とす必要。

オーバースピードでの走りは何の役にも立たないので、こういったところは、観光地巡りをするような気持ちになるぐらい思いきり減速してしまったほうがいい。そうすれば、ただ遅いというだけでミスはしないはず。そこから少しずつアクセルを踏んでいってやればいい。あとは早めの減速のみ。

1つ目の左カーブをそれで進入できれば、残りの2つのカーブはあせらずに走り抜けられるはず。楽勝だね！


看板で解る通り、右へのきついカーブが待つ。減速を開始だ！



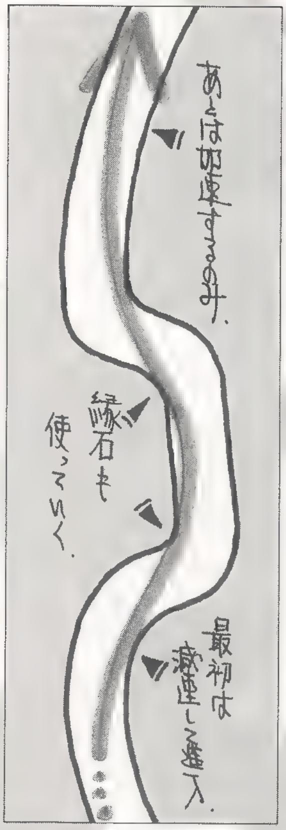
残りの2つのカーブを1つの弧で走り抜けたらアクセルを踏み込んで（スピンさせないよう、いきなりは踏まないこと）いく。

どんどん加速していく中で1つ目の左カーブ、次の右カーブ、そしてその先の左カーブを加速しやすい、させやすい直線的なラインで結び、走り抜けていく。

このコース中盤、難関といえる部分が2カ所あるが、ここだけを考えていても上手にはならない。その前後のカーブもセットで覚えておかないとそこへの進入準備、抜け出たあとの処理がおろそかになってしまうぞ。

安全に速く、それを実行するためには、スローインファストアウトを忘れてはならない。

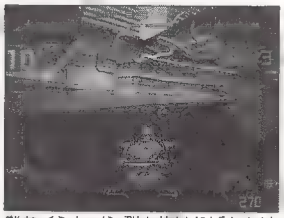
一番最後まで足を引っぱる部分。あせらず走ろう。



後半 楽な展開!アタックせよ!

終盤に入るとさすがに楽かなといった感じ。だがそれは中盤と比べての話。やはり気を許せないところ。

それを忘れちゃいかんということでいきなり1つ目の右カーブから気合を入れていく。ATならかなり早めにブレーキを踏み始め、MTなら3速にして進入していく。


難なくシケイン群を抜ければあとは加速するのみ！いけーっ！

しっかり減速された中で進入。このカーブ、終盤で少し緩くなるので、クリッピングポイントを通過したところからライン弧を大きくしていき、加速しやすいようにする。

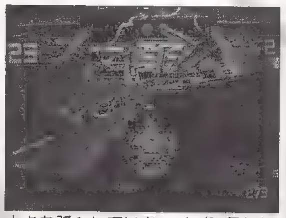
大きな弧を描いてアウトにふくらんでいったら、次の右、左の逆S字カーブの準備へ。

この逆S字カーブ、1つ目がきつい。できるだけアウトに寄ったところから進入することが重要。

少し強めにハンドルを切り込むことでスピードを落とし、全開のままで走り抜けられることができる。だがそれは、アウトから進入することと、インを必ず通ることが条件。

エキスパート/プロでもそれは可能だ。慣れるまではアクセルを少し緩めるほうがいいだろう。

ここを抜けたら緩い左カーブのインをずっと走るように。

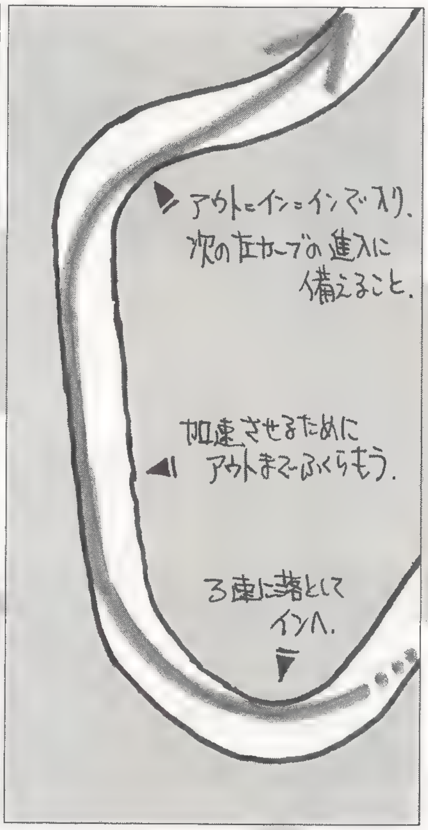

大きな弧へしていき、メインストレートへ。ガンガン加速だ！

しばらく走ると、このコース、最後の難関が待っている。

いわゆるバスストップシケインというやつだが、こういった難関は、やはりミスしないスピードでトライするのが重要。そうすれば嫌なことはないし、ミスも起きようがないからだ。

しっかりアウト＝イン、アウト＝インで走り抜けていく。慣れてくれば、縁石を使って全開で走れるようにする。

あとはどんどん加速し、メインストレートへ。



ディグダグ後半ステージをきわめるぞ

namco CLASSIC COLLECTION

PAC-MAN　RALLY-X　DIG DUG ™

ナムコ クラシックコレクション

後半戦は難しいって!?諦めるのはまだまだ早いよ！

担当：「授業中居眠りモード」立衆多

今月のアドバイス 復活について

大事なことは、まず10面前後で錠前を必ずとっておくことだ。しかし、ノーミスで錠前を2個取っても、2度パワーアップが維持されないことに注意しよう。

従って、一度死んでから次の錠前をとる前に再び死んでしまうと、必ずすべてのパワーアップは剥奪されてしまうのだ。

ではゼロからの復活はどうするか。まず敵を2、3匹残しておいて、徹底的に歩くことから始めよう。くつがないと、後半戦はまるで勝負にならないのだ。

次に狙うのは赤、または青ポンプ。敵をパンクさせていけば、意外と早く出現する（稼ぎにはならないが…）。

そして緑の天秤を取っておきたい。そのためにはベジタブルターゲットを取る必要があるのだが、後半に出てくるベジタブルは点が高いので、復活するしないにかかわらず、絶対に取っておこう。もちろん5秒でアイテムとベジタブルが取れるようになるのも重要だ。

話をまとめよう。錠前をノーミスで何個取っても維持されるのは1回だけ。もしパワーアップが剥奪されたら、くつ→赤（青）ポンプ→緑の天秤の順にアイテムを狙っていくのだ。わかったかな？

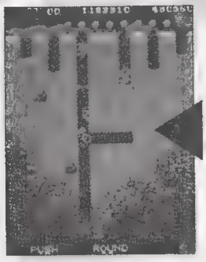
ステージ別攻略

STAGE 28

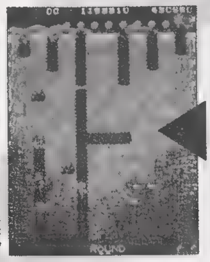
左側の岩石でどれだけまとめ倒しができるかがポイント。画面下で待ち、中央の通路に敵を集めるのがコツ。



まずネオプーカァと、たまに変化するネオファイガーをパンクさせる。



アイテムを取ったら、中央に敵を呼び込んで…、

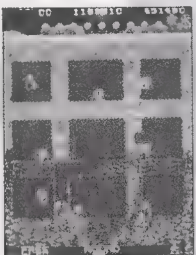


岩石落とし炸裂！上から目変化で敵が来ないようにね。

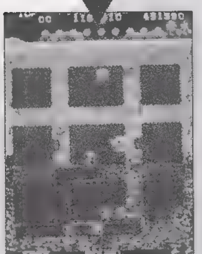
STAGE 29

岩石ではなく、コズモボールしかないところがミソ。空間が多いので、まとめて倒すにはちょっと工夫を要する。

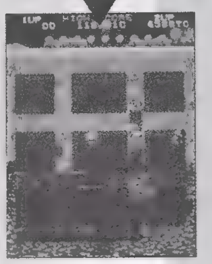
写真のように、タテ方向にボールを落とすのが有効だ。



まずこっちに向かって掘る。



タテに敵を誘導してボールを落とせー。

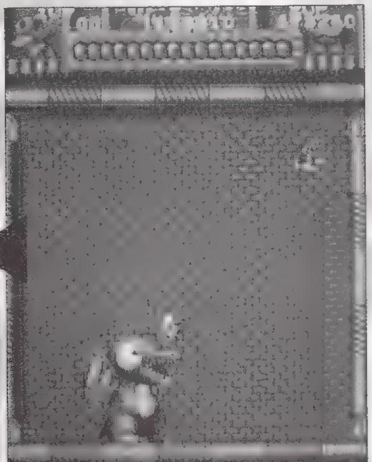


残った敵はこのボールを当てるか、パンク戦法で倒そう。

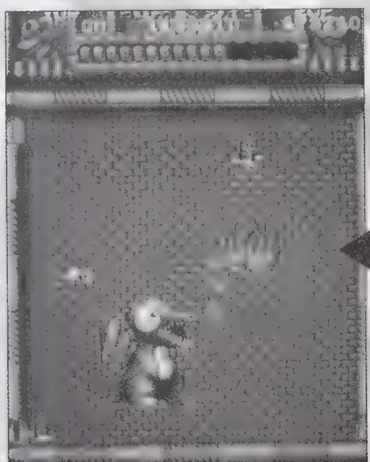
残った敵はパンクさせていくのが安全。

STAGE 30

後半最初のハマリどころ。レーザーではなく、爆風で倒す巨大ファイガーステージだ。24面とは違って、最下段のラインで戦いたくても、モリを外したときの隙が大きすぎて戦えない。前々号で紹介した移動アルゴリズを覚えておいて、ファイガーの背後へ回るように動いて戦うしかない。



開始直後はこの横のライン上を動き、なるべくファイガーを下に針づけにする。

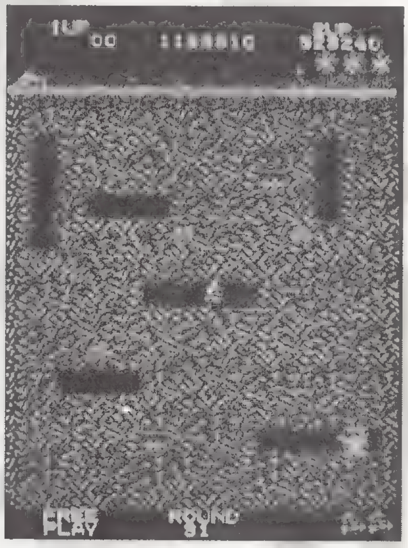


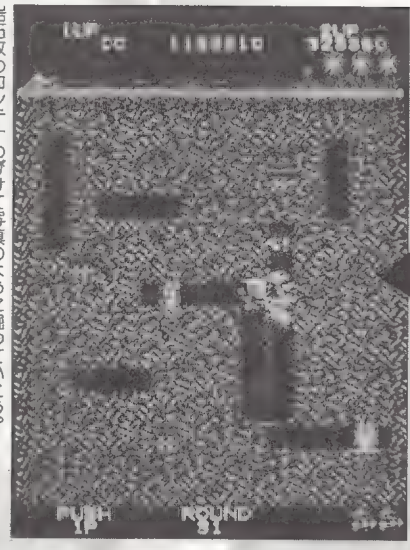
上に動いてからは、背後にまわるようにして倒そう。

STAGE 31

新キャラ「コズモ」が登場する。特徴はディグダグから49ドット以上離れた場合に、ランダムで「居眠りモード」に入るときがあることだ。

居眠り後は4〜8回鼻ちょうちんを膨らまし、割れるまで（ランダム）ずっと動かな

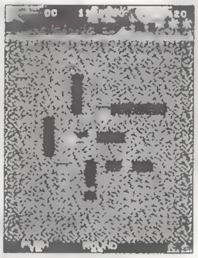

中央から動かずに少し待っておいて…、

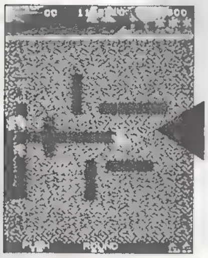

岩石改めコンテナめがけて写真のように掘っていこう。

くなる。移動アルゴリズムはプーカァと同じで、スピードはコズモのほうが少し速い。とにかく「まとめ倒し」のやりにくいキャラだ。

STAGE 32

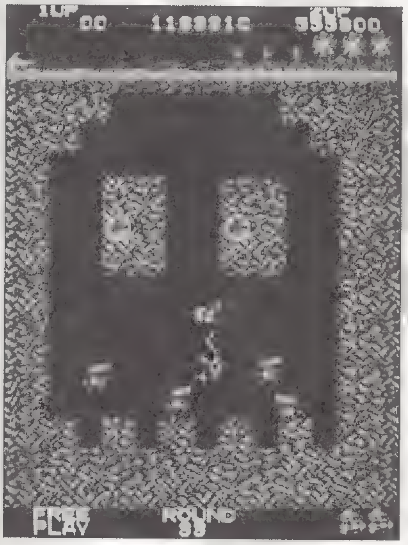
中央でじっとしていると、ドドンガドン1匹が勝手に死ぬ。後は残った敵をまとめ倒しするだけ。

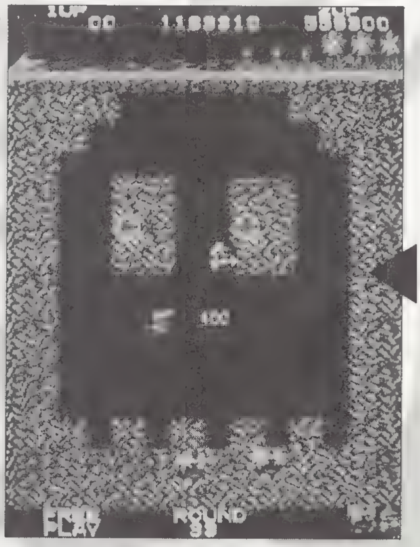

勝手につぶれてくれる。なんだかむなしい…。


残った敵はこのコンテナを使って料理しましょう。

STAGE 33

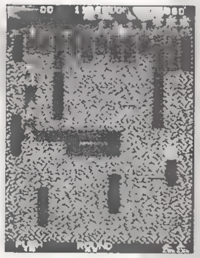
一見難しそう（?）だが、実はまったく簡単な面だ。中央に誘爆ロボがいるということは…そう、そういうことなのだ。


すぐに下を向いて誘爆ロボを倒すと…、


残った敵は1匹だけ。アイテムをゆっくり回収しよう。

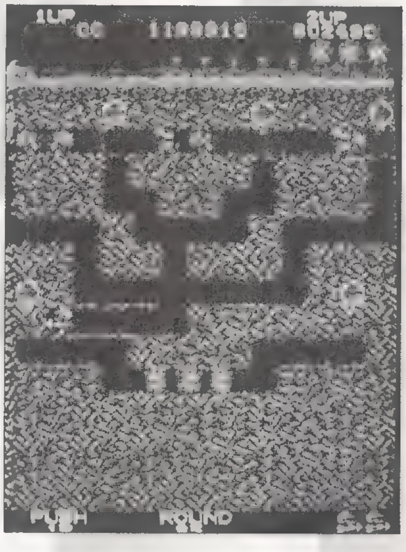
STAGE 34

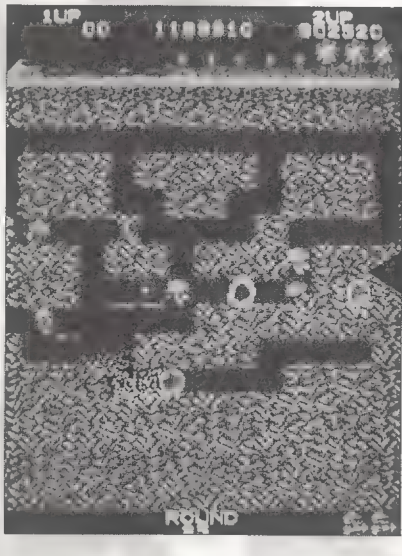
ここはコンテナでまとめ倒しを狙っていこう。コズモ2匹が眠らなければ、1万800点も十分狙える。


このコンテナの下に誘導するだけ。コズモが来てくれるよう、ひたすら祈れ!

STAGE 35

ここはトラップ（罠）が仕掛けてある。写真の位置へ早く行かないと、勝手にコズモボールを落とされてたちまち殺されてしまうのだ。


スタートしたら、一目散にここへ逃げろ!

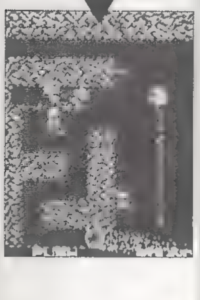

すると残った敵はこれだけ。ナムコ名物覚え面再び!?

これ以降もいくつかのトラップ面があるが、逃げ場所さえ覚えておけば後は簡単だ。絶対にミスしないように!

STAGE 36

トラップ面第2弾。ここも逃げ場さえ覚えれば以上だ。


今度はここへ逃げよう。


トラップ脱出成功。残った敵も逃がすな!

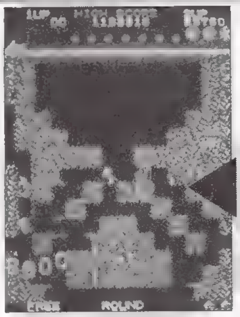
STAGE 37

ボールよりもコンテナで倒

したほうが点が高い。絶対にコンテナを使って倒すこと。・・実は、40面台の前半で2度目のスペシャルフラグを（地道に岩石で稼いでいれば）出現させることができるのだ。そのためにも、できるだけパンクを使わないで倒せるよう練習しておきたい。



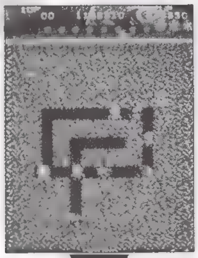
こっちのコンテナと…、



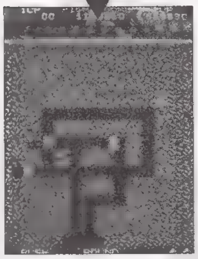
こっちのコンテナで倒すのだ。

STAGE 38

運が悪いと、右上のコンテナを勝手に落とされてしまう。そこで、運に左右されないように下にあるコンテナを使って稼ぐことをおススメする。



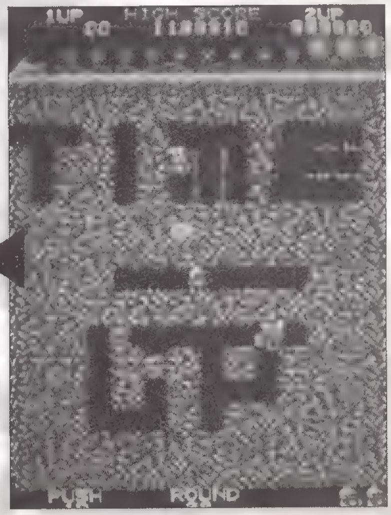
たとえ運悪く落とされても…、

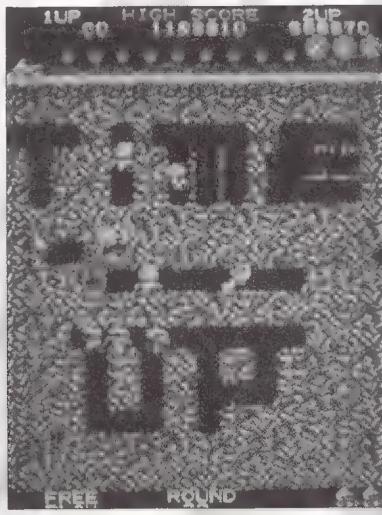


こっちのコンテナならば大丈夫。

STAGE 39

序盤のボールの落とし方がポイント。上から来るコズモを右側に誘導できるかがすべてだ。すぐハリーアップになるけど、焦る必要はまったくないよ。

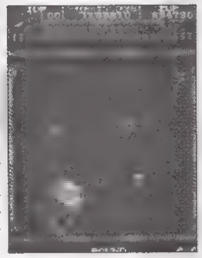




12面の応用。このラインでレーザーを撃つとよい。ドドンガドンを真上に誘導してボールを外せ！

STAGE 40

巨大プーカァ面だが、レーザーを使うのでそれほど難しくはない。むしろ怖いのはドドンガドンのほうだ。くれぐれも「ロングシュート」の餌食にならないように。



写真のように掘り、ディグダグよりも右にコズモを誘導。

ブロッコリーインフォメーション

コミックゲーマーズ直営ゲームフリークの店がOPEN!!

「ゲーム」と名のつくものなら、
ソフト以外は何でも見つかる！

ゲーマーズ

ただいま開催中の要チェックイベント

8月10日（土）PM4:00～伊藤真美サイン会～

「COUNTER ZERO」の発売を記念して、表紙を描いた伊藤真美先生のサイン会を行います。7月26日よりゲーマーズで「COUNTER ZERO」をお買い上げの方にサイン会用の整理券を配布します（色紙等はご持参下さい）。

オープニング特別フェア開催

1．オープニングフェア
8月31日まで開催中！
お買い上げスタンプ1万円分で、ことぶきつかさ先生描き下ろしの11月10日開催・JACOMⅡ記念テレカ進呈！

2．制服フェア
8月1日～9月30日
ときめき、卒業、レイアース、エヴァの制服（コスパショップ製）を一挙販売。関連グッズもあるぞ!!

3．ゲーム同人誌フェア
8月5日～9月22日
コミケの新刊をずらり取り揃え。サークルさんからの委託も大募集します。

4．あすか120%フェア
8月31日まで開催中！
PS版あすか120%関連商品が大集合！　最終日はなんと「あすか夏祭り120%」がサンシャインで開催決定！（詳しくは店頭で）

●その他のイベントも続々企画中！●

取り扱い商品

－マニア・ファン必見アイテム多数あり！－
手に入らなかったグッズが見つかるかも!?

●ゲーム系書籍・コミック
●ゲーム系同人誌
●ゲーム系CD・ビデオ
●コスパショップ特製コスチューム
●ゲームグッズ（ゲーメストグッズ・ソニークリエイティブ・メーカー直卸！プレミアムグッズ・ゲーマーズ特製グッズなど、品揃え充実！）
●ブロッコリー主催のイベントのカタログ、チケットの前売り

※各種イベントのチラシ等も置かせて頂きます。どうぞお問い合わせ下さい。

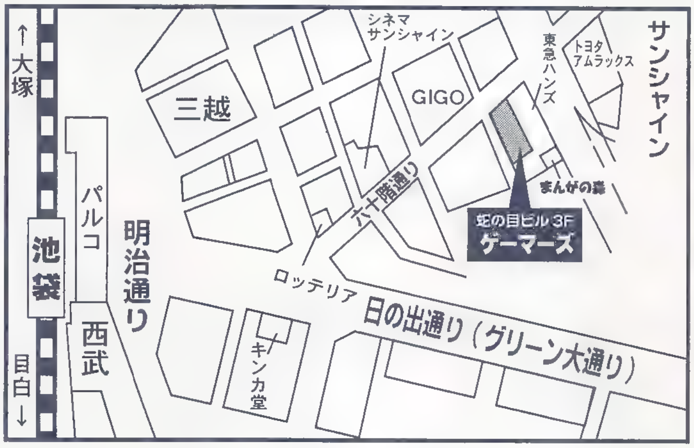
・ブロッコリー、コミックゲーマーズ、コスパ関連のカタログ＆チケットも取り扱ってます。
・対戦台3台設置！　大人気の「キング・オブ・ファイターズ'96」も稼働中！

営業時間

AM11:00～PM9:00
（年中無休）

豊島区東池袋1-28-7
蛇の目ビル3F
（新宿書店池袋店の上階）

TEL.03-3985-3232



MAP

各コミック好評発売中！！　全国のコミック専門店でお求め下さい。

最新刊登場！伊藤真美先生のサイン会も開催！



ストリートファイターZERO2
コミック・アンソロジー

COUNTER ZERO
カウンター・ゼロ

アーケードで次世代機で、この夏ZERO2旋風が吹き荒れる！
豪華執筆陣で贈る最強のストZEROアンソロジー！

表紙：伊藤真美　カラーイラスト：たつねこ・七瀬葵・ユナイト双児・是空とおる
執筆陣：池上竜矢・河本ひろし・小林隆志・COLUMNS'・近藤敏信・雑君保プ
G=ヒコロウ・道満晴満・原田将太郎・はん・RYU-TMR・他

A5版・208ページ・定価980円（税込）



あすか120%アナザーストーリー2

ＰＳで好評発売中の「あすか120%スペシャル」のコミック・アンソロジー第２弾が、ますますパワーアップして登場!!

表紙:石田敦子　裏表紙:今野紅子　カラーピンナップ：七瀬葵
執筆者：水上広樹・是空とおる・今野紅子・森崎くるみ
小林隆志・のんのん　他

Ａ５判・160Ｐ・定価1000円（税込）

◆8月31日☆あすか夏祭り120%開催決定！◆
場所はサンシャインワールドインポートマート８階、対戦大会&豪華ゲスト、当日限定のオリジナルグッズもいっぱい！　詳しくはゲーマーズの店頭告知をCheck!!

◆通信販売のお知らせ◆
本ページ掲載のコミックを通信販売致します。ご希望の方は、商品の合計金額分+送料300円（1冊につき）合計分の無記名定額小為替と宛名カード、希望商品名を明記した紙を同封の上、〒178 東京都大泉郵便局 私書箱6号（株）ブロッコリーまでお送り下さい。Tel／03-5387-6781



パステル Diary　ースーパーリアル麻雀ＰⅤー

月刊コミックゲーメスト（新声社発行）にて好評連載された水上広樹作「パステルDiary」が、ついに単行本化!!
あの3人にまた会える…。

Ａ５判・１７６Ｐ・定価980円（税込）

コスパ in TWINSTAR

1996Summer→Autumn

COSTUME PLAY DANCE PARTY

月に一度のお楽しみ♥夏秋期開催スケジュール

・コスパinツインスター7／8月25日(日)

・コスパinツインスター8／9月28日(土)

・コスパinツインスター9

プレハロウィンスペシャル／10月19日(土)

大阪&金沢コスパ開催決定！

・コスパin大阪マハラジャ5／9月1日(日)

・コスパin金沢(初開催です！)／9月8日(日)

竪町ラポルト4Fダイヤモンドホール

金沢コスパのみ、KACショップ各店のみでのチケット販売となります。(代表／0762-24-6465)

三週連続・列島横断コスパラリー開催！！

●9月8日の金沢コスパに、8月25日、9月1日の各コスパでの日付入り写真を持参した方には記念品を贈呈します●

◆チケットのお求めは、チケットぴあ(東京／03-5237-9999・大阪／06-363-9999)

コスパショップ(渋谷／03-3770-3383)ゲーマーズ(池袋／03-3985-3232)までどうぞ。◆

〜チケット、開催のお問い合わせ〜

(ツインスター)ブロッコリー・電話／03-5387-6781

(大阪マハラジャ)プランニングRE・電話／06-633-3261

(金沢)KAC・電話／0762-24-6465

ブロッコリー BROCCOLI

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

文・四コマ
佐竹雅昭

現在、夏休み真っただ中だと思うけど、どう過ごしているのかな？冷たくて甘いものが欲しくなるけど、食べすぎには注意。



まずは甘い物でしょ

只今、私は年内復活に向けて大阪で猛練習をしている。

以前までは、K-1のリングに日本人代表として、私しかいなかったが、現在では180cm以上の大型選手がたくさん育ってきている。

何とも頼もしいことだ。

だから、私も思い切り、彼らを相手にスパーリングができる訳だ。

今一番調子の良い技は右ストレート。

打ったパンチに体重をうまく乗せることができだしたみたいだ。



（静岡県　P.N　点5君）

私のパンチをもらった後に全員が口を揃えて言う。

「頭が痛い」と。

まぁ、空手の話はこのぐらいにして、話はそろそろ「甘い物」に移してみたい。

「甘い物」とは何か？

それは、あんみつ、ところ天、ぜんざい等の和風系を指すのである。

（ちなみにケーキやパフェなどの西洋系は「ティータイム」と呼ぶ）

私は大阪に行くと必ずこの甘い物屋さんに立ち寄る。

もちろん、ここには私一人では行かない。

いつも、付き添い人としてある男が一緒に行く。

通称「ハルオ」。

これが付き添い人のニックネームだ。

年は40〜50歳ぐらい。

住んでいる所は東向日（京都府）とマニアック。

職業は未確認。

私はハルオとは10年近く付き合っているのだが、未だもって分からない。

とても謎に包まれた男なのだ。

いつもハルオは自分のことを「草」と言っているが、ここら辺りにハルオの謎のキーワードがあるかも知れない。

話を再び甘いものに戻してみよう。

先日、大阪に行った際、ヒット商品を見つけた。

それは「黒ミツ氷」だ。

一見、若者は手を出しにくい雰囲気だが、食べてみると何とも言えない美味しさ。

夏のクソ暑いひと時には最高である。

甘さもしつこくなく、それでいてまったりと口の中に広がる充実感。

もうこれしかないでしょう。

嬉しいことに、ソフトクリームもたっぷりと上に乗っていて、混ぜて食べるとこれまた美味。

ぜひオススメの一品である。

え!?どこで食べられるって？キーワードは日本橋。

それでは読者諸君、夏バテに負けず、気合でガンバッてくれ！

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　大阪府出身　A型
空手家　日本での試合復帰戦をめざして只今猛トレーニング中。激励のハガキはゲーメストまで！先日、趣味と実益をかねて、「甚兵衛Tシャツ」作成した♡

ポエム

「ピーカン」

うわぁー
何ていい気分
背伸びを思いっ切り
してみたい
うーん
背中の筋を
痛めたみたい

byさたやん

お便り募集中!!　天使万歳では我等が王子を応援する便りを募集。宛先は新声社㊝係。

ゲーメスト

アイランド

担当：田渕健康　助っ人：TM



合併号のパワーにふさわしく、今号もニューゲームてんこ盛り。もちろんアイランドもパワァ全開で君のサマーライフを彩るぞ。

今号はアイランドムックについての募集要項も付けとりますんで、みんな投稿よろしくー。

(EXPO来てくれた人ありがと・㊣)

今月のいっぱつ

力押しパズル大会

★まだ梅雨も明け切らぬ6月の中旬、僕らの町のゲーセンに、とうとうあのゲームがやってきた。ストリートファイターとヴァンパイアのキャラクターが共通のルールで闘う夢の競演、『スーパーパズルファイターⅡX』！

そう、パズルとは言え、この二つのゲームのキャラクター同士で闘うことができる…我が青春を鮮やかに彩った二人、『T・ホークvsビクトル』も！真の吸い込み王者を決める『ザンギエフvsサスカッチ』も！世界の覇権を賭けた『ベガvsパイロン』も！

発見から十数秒（両替時間）、自分ははちきれんばかりの期待を胸にコインを投入した。そしてゲームスタート。もちろん漢はハードで決まりだ。いくぜ！まずはビクトルだ何?!い、いない…そんな馬鹿な…ホ、ホーク！ホーク！あああそんな馬鹿なあああ！

あまりのショックに立ち直れないまま、選択画面をさまよったカーソルは、時間切れでキャラクターを決定する。『うっ…アニタ様の七光野郎…』

悪態をつきながらモニターに向かう。もうろうとした視界に映るのは、一度は景品用キーホルダーで離れ離れにされた二人。一人目の春麗と向き合ったドノバンが呟く。

『気にしてるのにい』

（編注：本当は『斬り捨てるのみ』ナリ）

気にしているだと?ビクトルを差し置いてここにいることをか?ならば去れ！去ってビクトルと代わってくれ…。

ゲームが始まった。最近のパズルゲームらしく連鎖がポイントの一つらしい。早速連鎖を仕掛けて来た春麗が言う。

『ごめんね♥』

ごめんねだと?何をあやまる、ホークを差し置いてここにいることをか?ならば去ね、去ってホークに吸われてこい。

どうやらCPU戦はあまり高難度ではないらしく、春麗は悲鳴と共に座り込んでしまった、俺の勝ちだ。そして戦いは続く。

はどーけん！　しょうりゅうれっぱ！

…この二人はセットものだからな。バラでは売れまいて。

『せーのお、きゃっははははあったまよくないよね』

キャリア一新の新人女子高生め…ブルマとヘソだけで世の中渡っていけると思うなよ…ビクトルのケツの前にはそんなもの…そんな…もの…。

4人制した所でインターミッション、つまり一服だ。チャイナ服、セーラー服、道着モリガンか…いくら俺がチャイナ服に弱いからって、そんなものには騙されんぞ。せいぜい4種類のコスプレモリガンでコミケを賑わせてくれ（期待しているのか?）。

『あたまわるいこね』『ふにゃあああ』『まあ・とりあえずぅ・てはじめに・むりせずに・というわけで』

よかったなあ、キミら女に生まれて。ビクトルだって女に生まれてりゃあ…そうだ、エミリー！エミリーだってヴァンパイアの女の子キャラだぞ！差別だー！それからザベル、画面中央でとっても気になる。

『これが印籠だ！』

お前は副将軍か?…（編注：『引導』です）そういえばお前もポッと出のキャリア一作野郎じゃないか。やっぱり選抜理由はアニタ様だよア・ニ・タ・さ・ま！

『ウルトラやったぜオヤジィ〜！』

ああダン先生、こうなったらあなただけが心の救いです。その一色の攻撃パターン、俺の心もときめいて伝説の樹の下へカッ飛んでしまいます。

…えっ?ええ?えっえっ?!

『シュッ…ボコボコホゴ…カッ!!まけたっす〜』

貴様ァ！いつまでラスボスで安定するつもりだ！ダ…ダン先生を返せ！

救世主が屠られた今、エンディングも俺を慰めてはくれない。しかし！席を立とうとしたその瞬間！

『ひ、姫！デビロット姫！』

確かに見た！スタッフロールの最後に、他の奴らと混じって2頭身化された姫を！

『隠しキャラ!?そういえば背景にスーパーエイトがいたぞ！姫が使えるのか?』

ようやく唯一の希望を見つけることができた。姫とスーパーエイトを駆るその日を夢見て、今は耐えて腕を磨くのみ。あながちこの世も捨てたものでもない。

『しかし、えらくあっさりクリアできたな。何か参考になるものあったっけ?』

立ち直った俺の頭を貫く一つのワード！

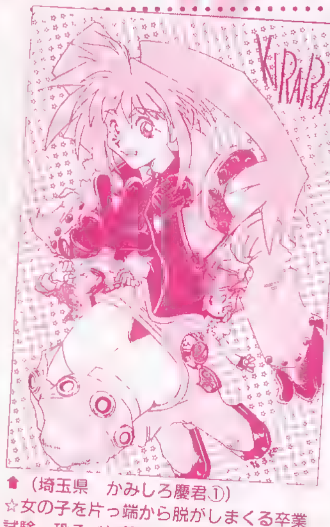
くくアニマル?!

ンッ、ゲフッ…！ゴフンッ。

あー、ま、何だ。人は百の絶望の中にあっても一つの希望で生きていけると言うではないか。いつか見える（かもしれない）セントエルモの灯を目指して精進してくれ。

でも、ぱ…（以下検閲済み）。

（岡山県　KAG三巌君Ⓐ）



⬆（埼玉県　かみしろ慶君①）

☆女の子を片っ端から脱がしまくる卒業試験…恐るべし銀河パトロール隊…。

がぶりよりゲーマー人生



とりあえず完全な世界くれ

★ゲーメストライターがサイキッカーになったならば！

①『念話能力者になったら』
編集部内に響き渡るのは、ただひたすらVGMとレバガチャの音。余計なことを考えてると、編集長に思考を読まれ鉄拳制裁。

②『念動能力者になったら』
編集部内上空に未確認飛行物体を多数目撃。頭上注意していないとペンetcが刺さって流血します。

③『瞬間移動能力者だったら』
ヤバい！取材に遅れる、テレポート！

④『透視能力者のケース』
MTGで互いのライブラリーや手札を覗きまくり。レアカードを30枚ぐらい発見した日にはもう泣くしかないぜ。
（※カード買う時に使えよ…）

⑤『予知能力者だとすると』
次に発行するメストの誤植の数がわかる（数しかわからない）。回避不能な未来が待ち受ける。なんたる恐怖。

⑥ゲイツに狩られる。
（神奈川県　石井啓君Ⓑ）

中学生の時の辞書を引いてみる。
「憎がる」「肉眼」「肉牛」…
肉球って子供に教えちゃいかんのだろうか。
（福島県　コトベシキハチ君）

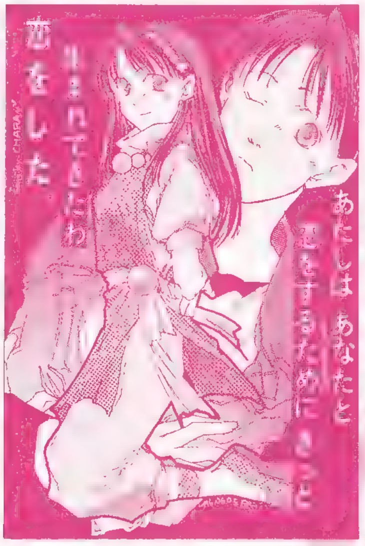
☆やっぱりフツーでいいス。でも学校の授業の代返やってくれる超能力があったら考えてもいい。

ん？チミ、ゲーマー入ってン？

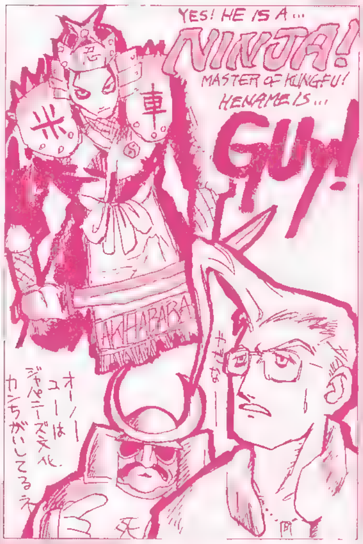
No.174、40ページ。
『優作　所属グループ　NEO・SOUL（ライターチーム）』
…ライターチーム…優作もお盆や年末やGWにヒーヒー言ったり締め切りに怯えたりへんなパソコンやアニメに凝ったりするのでしょうか。
（滋賀県　五十万五百君Ⓒ）
☆…何となくヤなチイームぅ。

違うよ！コンスポ！違うんだ！「ストライカーズ1945」で一番気になるのは、**『脱衣が完全移植か？』**ということだよ！
縦画面モードの有無も気になるけどな。
それはそうと「こより」弱すぎ。「ハガネ」強すぎ！
くやしー！
（熊本県　Z.Z.君Ⓓ）
☆何か言うだけ言って一陣の風のように駆け抜けて行きやがった…そんな感じ、カナ♥

D&Dシャドーオーバーミスタラで初めて手に入れた伝説の剣の名前は「オジャパメンの剣」。ふう。
（宮城県　邪黒龍君Ⓔ）
☆アイランドでは、「君が手に入れた伝説の剣・名前自慢コンテスト」を開催中。
いままで君が手にした妙テケレンな剣名、脱力ターボな剣、洒落たセンスの剣の名前があったら送ってみよう。



➡（神奈川県　小山内了さん㉒）
☆そして今年も、二人は出会う。



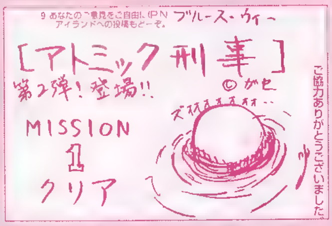
➡（滋賀県　TMX君⑬）
☆あ・ん・た・が言うな‼（お約束）。

ゲームが好きでたまらんアナタのお手軽クリティカル

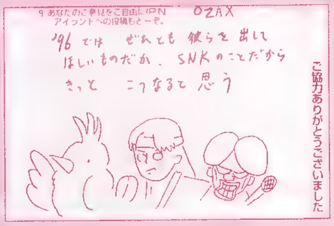
先日ゲーセンで久しぶりにグラディウスⅢをプレイしたが、やはり特別な面白さがあるゲームだ。
未だにクリアはできないけれど、横シュー好きな私にとっては、これとダラ外がシューティングの最高峰。9面の結晶面だけはちと勘弁。
だけれど、先に進めるととても嬉しい。この前、リザートコア（9面ボス）を倒した時は、もう何とも言えないほど感無量（しかしボス面のラストが越えられなかったが）。
最後にコナミへ。
「ときメモもいいけどグラディウスⅣ出してくれ！」
（東京都　TKC-L-RA君Ⓕ）
☆やりこみ続けられるゲームがあるってのは、ゲーマー冥利につきるよね。例え倒され続けても、やっぱりゲーム機とサシで向き合うあの瞬間はたまんねえーぜ。

「ラストブロンクス～東京番外地～」気に入ったぜ！その硬派な設定と武器アクションがイカス。
どいつもこいつも悪の華って感じ。見かけが軟派な奴もいるが、キャラ選択時の奴らのツラ構えをみれば、それは間違った判断だということが分かるはずだ。あの視線を。
ちなみに棍が気に入ったので、オイラはトミーを使っている。技や空中コンボを幾つか発見したが、どーせオイラのコンボなんてヌルイだろうから、コンボヌルミドル（↘PPから・K）、コンボヌル高跳び（↘PPカウンターから↗K）など、勝手に名前をつけて喜んでいる。
トンファーも好きなのでヨーコも使いたいが金が…（泣）やばい、VFの二の舞いになりそうだ。
ところで、このゲームに関して個人的な問題がある。それはオイラの妹の名前が『リサ』だということだ。関連を考えないとしても無理で、それだけでリサを使う気が起きない。感情移入などほぼ不可能！残るは敵としてボコボコにするしかあるまい。
キャラ8人ともありそうな名前だから他にもオイラと同じようになっている人も多かろう。奴だと思ってブチのめせってね。
（東京都　理沙の兄君Ⓖ）
☆兄妹は仲良くな。PS。妹と仲が悪いわけではない。ただ妹はオイラよりゲームが強い（泣）。

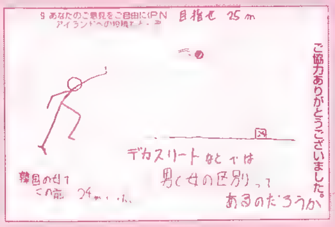
知らんぷりの鷹 つっこみ三昧



⬆奴に制御棒は不要だぜ。⑥



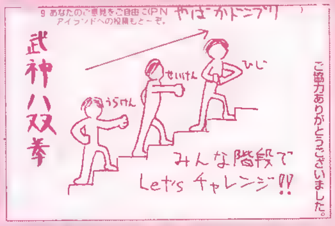
⬆あ～あ残念。⑤



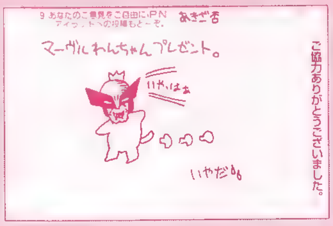
⬆均等法の波がここにも④



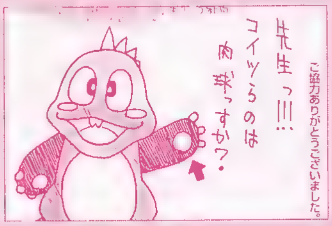
⬆うおーすぐ作れ今つくれい。⑨



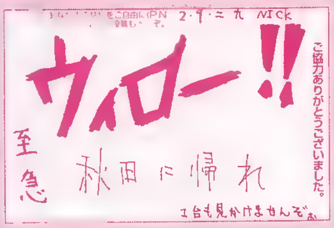
⬆人に見られたら詰め腹モンか。⑧



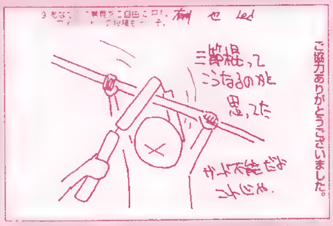
⬆ふにょ。⑦



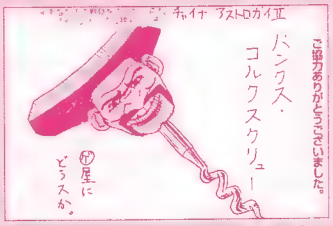
⬆触ってみんことには何とも言えんなあ。⑬



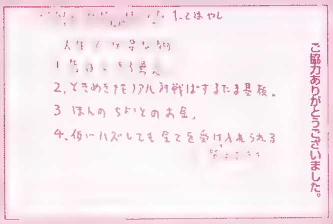
⬆だ、そうだ。⑫

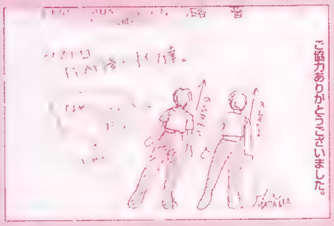


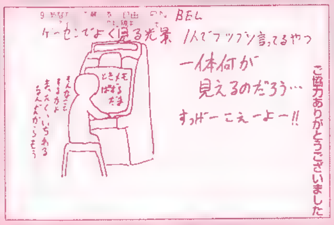
⬆いまいち融通がきかないという。⑪



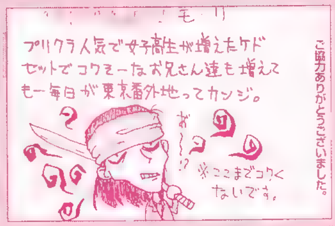
⬆うおーすぐ作れ今つくれい。うそ。⑩


⬆受け入れてくれ。ナム。⑰


⬆んあ～ってカンジか。⑯



⬆先生もちょっとおっかないかな。⑮



⬆人が増えるぶんにはいいんだけどねえ。⑭

☞子育てクイズマイエンジェルのパンフレットより。『次のような幅広い客層にウケます。「カップル、清い交際中の中高生、新婚夫婦、子育て中の夫婦、子育てに失敗した夫婦、美少女オタク」』
これって幅広いか？
（兵庫県 ハインド大将君Ⓗ）
↑実に局地的なジャストフィットだな。

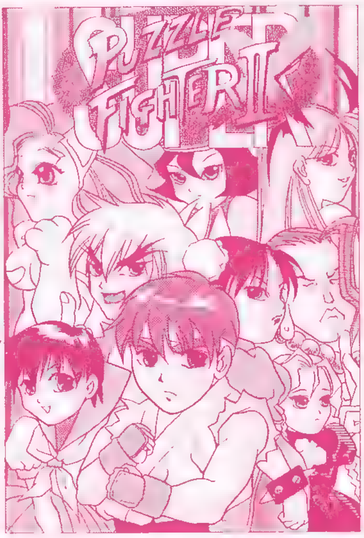
☞前から気になってたのですが、DISCBOXのマンガってどこまで本当なのでしょうか？アムロナミヘー。
（東京都 千枝担君①）
↑一部脚色はあるものの、あのマンガは実にリアルにずるさんの生態系を描写している。まあずるさんのイメージはあのマンガそのままと思ってもらっていいだろう。いいスか？

もしかしたら君がクレジットした冒険者の名前が出てくるやもしれんて。

一昔前は実写取り込み格闘が流行ったが（?）、最近はコンシューマー、アーケード問わず、どこもかしこもモーションキャプチャー格闘が横行している始末。
どーもこの業界（主に対戦格闘）は他社の追従ばっかりで、一作一作に確固たるポリシーを持った作品がないような気がする。
自分の所の作品こそが世界唯一の他に類を見ないベストオリジナリティ！ぐらいの気概を持ってほしいものだ。
他人様の考えた、美味しい所だけをつまんでまとめた作品を出すのがそんなに楽しいのか？
（東京都 新山楠君Ⓙ）
☆ゲームが売れなきゃいかんのは分かるが、正直いってサルマネゲームではもう世の中渡っていけるはずがないよ。
頭捻って考え抜いて、常に新境地を突き進む心意気を持っててほしいよな。今のゲーマーが何を待っているのか、知らない訳じゃないでしょ？



➡（福島県 キク君⑱）
☆ターゲット仏の聖域がリングだー



➡（鹿児島県 飯田昭子さん⑲）
☆どいつもこいつも小生意気だがなぜか憎めないだよにぇ。

燃えよ青春!!



『俺とアクション』（→原文題名）

★「アクションモノがしたい!」と思った。

最近、巷で流行しているのは対戦格闘ばっかり。私自身、格闘ゲームは嫌いではないが、右に格闘、左に格闘ではさすがにうんざりするというもの。肉ばかり食い過ぎて野菜がほしいという心境だ。

さっそくゲーセンに行き、あたりをさまよう。ムッ、我が前方に未確認ゲーム発見、全員突撃前ならえ!そして台の前にたどり着く。

そのゲームは『メタルスラッグ』いわゆる戦争アクションモノだ。しかし…。

「はうっ!グラフィックが超きれい!」

その異様なまでに描き込まれたドット絵に、俺の『魂斗羅』魂が黙っちゃいねえぜ!と、気づいた時には、台の前に座っていた私。とりあえずスタートしてみる。

主人公はナイスガイの外人。それがパパムと銃を撃ちまくる。

「くうぅ、気持ちいい」

ふと、隣を見ると、某対戦ゲームをしていた高校生が台を叩いているのを発見。どうやら負けたらしいな…フッ、兄ちゃん、そんなに怒ると血管切れるぜ。

「やはり人間、たまにアクションなどして気を落ち着かせないと」

妙に納得しながらゲームを続けると…オッ、捕虜発見!とりあえず助けてみると、なんと新しい武器をくれるではないか!

「いい人だ…」

武器持ってるなら、自力で脱出すればいいのでは?と、思った奴、貴様には捕虜魂が全く分かっとらん!人に助けてもらってこそが、彼らの生きがい。自ら脱出する捕虜など、真・捕虜ではないわッ!

その捕虜からもらったのはファイヤーガン。撃つと、敵は火だるまになって泣き叫ぶ。

「フハハハ～燃えろ燃えろ～残らず灰にしてくれるわ!」

（渕…オドーレーオドレ、ジョーヤブーキー（蝶々）のノリだな…）

アクションで気を落ち着かせる話はどこへ行ったのやら…。額に血管浮かせまくりの俺は、今、間違いなく一番熱い存在だろう。

「ムッ…あれはもしや…」

しばらくすると、目の前に黒い塊が…。戦車だッ!

「これは乗るしか!」

しばらく戦車を操縦してから、そのパターンの多さに驚く。

「うぬおー!ムチャクチャ細かい動き!これはもはや戦車とは呼べんッ!」

『アヤコ』と命名。共に戦場で敵を蹴散らして行く。

「フハハー弱ェー!弱すぎんぞてめーらー!」

人間であったころが遠い。もう、目え血走りまくりのハナミュズたれまくり。そんな状況でうまくいくわけもなく、案の定、アヤコ、破損&炎上。

「何ィッ!オレのアヤコが燃えていくう!待ってくれ、俺をおいていかないでくれぇぇぇアーヤーコー!!…」

世間で対戦ゲームが流行っている中、あえて他ジャンルのプレイをお薦めします。

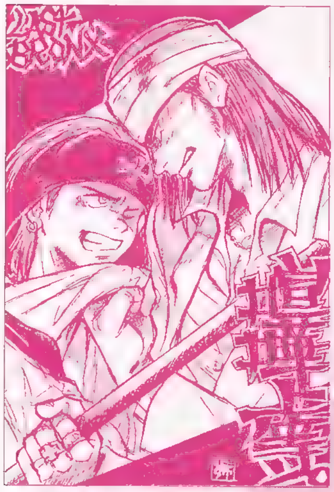
『メタルスラッグ』には…アクションゲームには、対戦にはない、人それぞれのストーリーを見つけ出すことができるのです。一種の清涼剤として役に立つこと請け合いですから。

（山口県　吉本孝明君Ⓚ）

☆なんかまとめだけやたら冷静なんですけどこの人。

格闘ゲームからこの世界に入った人は多いと思う。が、対戦格闘オンリーのアナタ!まだまだゲーセンには君の知らない大いなる興奮がしこたま眠っておるのだ。いやマジ。

時には対戦台の横で唸りを上ぐるアクションゲーム、シューティングゲームなぞに手を出して、新たな新世界&強敵に挑んでみないか?



⬆（千葉県　姉さん⑳）
☆その目付きが気に入らネェ!×2。

ラストブロンクスの次回作は「大阪番外地」で「ハリセン使い」を作ってほしい。（チーム名：吉本ツッコミーズ）

（愛知県　蛍光W君）

☆ハリセンは先越されたねい。でも大阪…期待できそうだ。

宇宙きてます

★ウォッシャアァ!ついに出たァッ!ありがとうカプコン!俺は、激しく吹き荒れる風の中に立っても一人プレイすることを永遠に誓うぜ!

スミマセン。つい取り乱してしまいました。結局何なのかって?そンなものアナタ、『スターグラディエイター』に決まってるじゃあないスか。前々から待ってたんスよ俺は!

このスタグラはいわゆるポリゴン格闘モノなワケだが、ほかのとは全く趣を異にしている。とかくポリゴンというと「リアル」が売り物で、勢い世界設定も現実に即したものになりがちであるが…。

あくまで私見なのだが、俺はこの現実的な世界というのが苦手である。どこかに本当に居そうなキャラクターには感情移入できないのだ。つまり、『キャラ=自分』という図式が成り立たないのである。

そのため、前から常々、キレた設定のポリゴン格闘がでないかなと思っていたトコロにィィィ!

宇宙だぜ宇宙!閃くプレード!飛び交えレーザー!大空へ羽ばたけ!舞い上がれスクリュー!（ポイント高し）!そして何より、巨大化だぜ巨大化!これでもうマグマ大使も怖くないぜェ!

もう一度言おう。ありがとうカプコン。俺は回し者と言われてもいい。

（愛知県　王気!極星拳君Ⓛ）

☆ロマンだぜ宇宙。でもサターンみたいなのにいきなり遭遇したらちょっとヤだな。



⬆（愛知県　高田武緒君㉒）
☆旅立ちの日。空の終わりを見たいと思った。

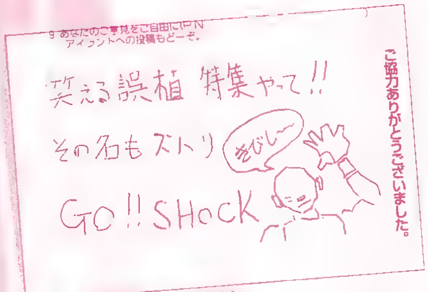


⬆（岩手県　K. Matsu君㉑）
☆お、久しぶりのイメージイラスト。今年もテスタロッサの季節がやって来たぜ!

こちらこだわり派



アイランドムック超級募集の巻



（千葉県　田中勝彦君㉓）

烈生告知

君もアイランドムックに参戦してみないかイ?

つまり丸まる一冊アイランドなワケで。…そう、ゲーム業界の獄門島と呼ばれる真っ赤なページのニクイ奴、ゲーメストアイランドのムックがついに動きます。ええ、出ます出します出させます出させられますすみたいな。

ムック用の新ネタは勿論のこと、過去の傑作作品の再録もチリバツ。再録は基本的に92年の3月号（No.69だね）以降の作品からセレクトする予定。イラストやら話題となった文章作品やら、もろもろ復刻させちゃうぞ（増刊関係は未定）。

ウリ解説その壱

今まで膨大に蓄積され、担当の机や住居を侵食しまくっているストックハガキたちの復活大会も開催。

『まさかボツになったと思っていたあのハガキが!』

そう、君が過去に送ったハガキが時を超えておもむろに復活してしまうのだ。投稿者諸君の赤裸々な過去が明るみに出るのだよ。ククク。

ウリその弐

いつもは秘密のヴェールに包まれ、国家機密なみに隠蔽されているゲーメスト編集部（注：ノラ猫余裕で侵入可能）。その実態をほんのちょっぴり公開する予定。

ゲーメストの製作過程や、ゲーメスト256の秘密、果ては編集内部で暗躍する各種サークルの実情まで、どーでもいいことを仰々しく小公開。君らが見たかねえよそんなモンと嘆いても、力技で混入する所存である。

さらに、帰って来た校正オジサン、超なんですか、ゲーメストVS印刷会社、毒サビ変遷の歩み、社長の訓辞など、他では見られないレアな企画がてんこ盛り。あーあ。

やりたかーないが、ゲーメストを語る上で欠かせない、誤植特集（ハガキ募集中）も開催予定。自ら恥をさらして己を戒めることにより、なお一層の精進を図りたい次第。

投稿募集項目をば

このムックに関する、あらゆる投稿の締め切りは8月20日消印有効。7末発売やら8末締め切りやら不確定な情報が飛び交ったりしたが（どーもすみません）、ムックは9月末くらいにお近くの書店に並ぶ予定。

そこでただ今投稿募集中の項目をバリ列記させて戴く！

①**『テメエが作るO・C』**

オリジナルコンボならぬ、君のオリジナルコーナーを作って送ってみよう。君のイマジネーションと偏愛と不遜さが試されるコーナーである。

文章、イラスト何でもOK。シューティングについて語るもよし、両替機について語るもよし、とにかくアイランド関係だったら何でも許可する。今こそ溜まりに溜まった、かゆいところに手が届かない感を解消する時であるッ!

②**『むーちゃんコーナー!』**

頼む…送ってくれ…。

ちなみにむーちゃんとは、毒サビと目次でおなじみ本誌のマスコットキャラで…うう…。

③**『秘密』**

君の秘密を送れ。

④**『何でもベストテン（安直）』**

とりあえず、ベスト装備、ベストVGM、ベストにくいザコ、ベスト具合悪いボス、ベスト安地、ベストクレジット音、ベストエンディング、ベスト筐体、ベスト店員など、適当に部門を作って君の心のベスト10を送ってね。

ちなみにベスト憎い敵の欄にいつもボツりやがるアイランド担当と書くのは却下する。

⑤**『業界展望96』**

今、君がゲーム業界に抱いている不満、要望、提示したい改善点、焦点を当てていきたい問題点などを語ってくれ。大体原稿用紙5枚以内でまとめてくれると助かります。

ゲームを取り巻く環境や、ゲームそのものの内容についてなど、啓発したいことは色々あるでしょ?陰で愚痴るより、まず発言してみようぜ。

⑥**『よもやまイラスト部門』**

イラストはジャンル、カラー、一色にかかわらず募集中。現在ある部門として、

「ムック表紙部門（カラー）」
「背景キャラ部門」
「マイナーキャラ部門」
「メカ部門」
「敵キャラ部門」
「メガネ娘部門」
「熟女部門」
→（A・松井責任選考）
「12歳以下娘部門」
→（悪代官しもでん責任選考）
「さらわれヒロイン部門」
「懐かしのショップ娘部門」
「心のヒーロー部門」
「麻雀娘ムヒョス部門」
「…オヤジ部門」

etc。もろもろ揃ってる。なお、各部門についての文章コラムも募集中。

もちろん勝手に部門をこさえてハガキを送るもヨシ。スーパーフレックスな編集が受難いやさ柔軟に対処してくれるから安心して送しレ。無論、この本を読んでいるアナタなら、プロアマ身分戦歴問わず投稿可能である。

フッ…これでオレの今年の夏は終わったな…田舎のみんなごめんなさいうう。てなわけで全開バヒバヒでムック製造しますんで、皆さん投稿よろしくねー。

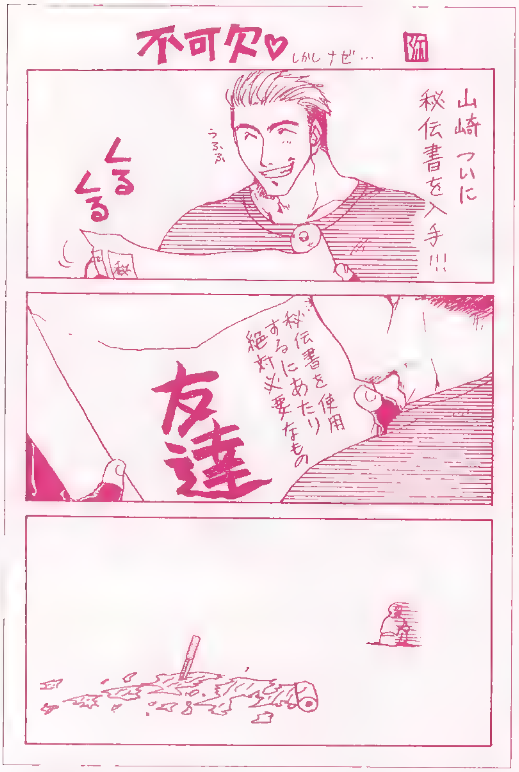


（滋賀県　シド君㉔）
☆男として押さえておかねばならない逸品だ。



（茨城県　武上隆治さん㉕）
格闘青春ド真ん中である。いいねえ。

ハートにドッキン 超芸魂



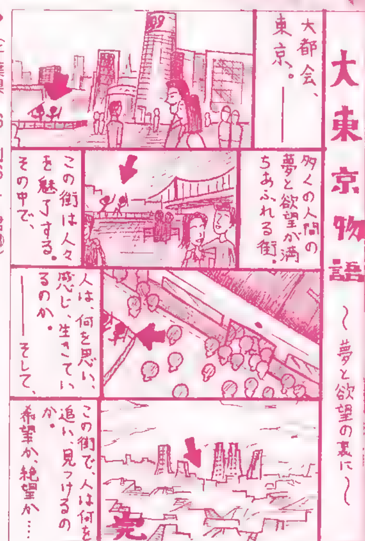
⬆（香川県　佐伯弥四郎さん㉗）
☆神サマったらイヂワル〜ン。



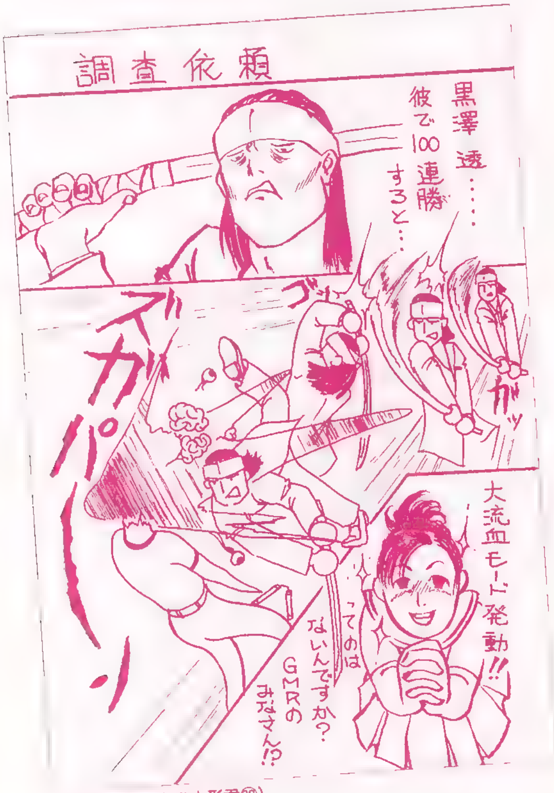
➡（東京都　魂の叫び〜J君㉖）



➡（富山県　中川こいちろ君㉙）
☆もはや手段は選んでおれんのだよ！



➡（千葉県　S-NSL-君㉘）
☆どこら辺が番外地なのか説明乞いたいのう。



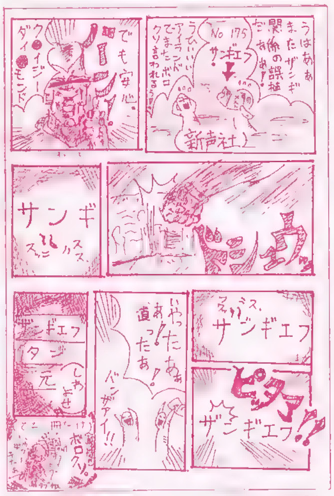
⬆（愛知県　自動人形君㉜）
☆今ンとこなさそげだ。



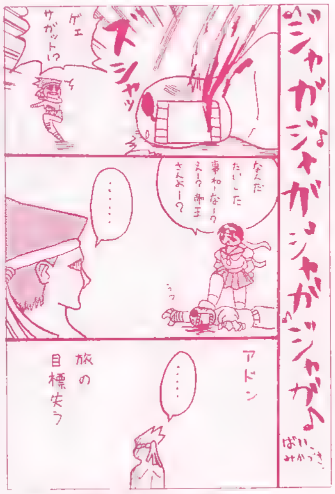
➡（石川県　粉ふきイモ君㉛）
☆剣は心の鏡と言うが。



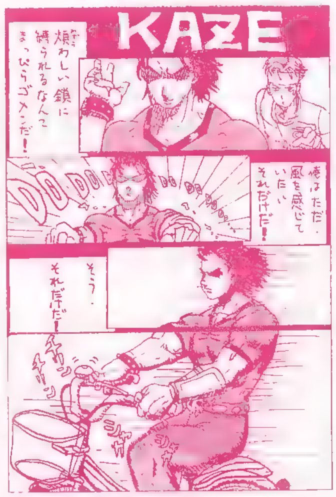
➡（東京都　覆面太郎君㉚）
☆黒いキャリアだ…。



⬆（神奈川県　キャプテン☆サリエリ君㊱）
☆うーい。



⬆（神奈川県　三日月改君㉟）
☆明日はどっちだ。



⬆東京都　佐藤浩範君㉞）
☆そしてヤツは風になった。



⬆（沖縄県　Ut君㉝）
☆カーーーーーーーッ！



⬆（東京都　SHUN−K君㉝㊴）
☆逃げて元さん…逃げてェエッ！

切り絵コロシアム・ゴールデンフェスタ・夏

アイランド開闢以来の凄そげコーナーが、ついに拡張大スペース（そうでもないか）。なぜにここまで?と思わせる、読者様方の職人芸をとくと見なっせ。



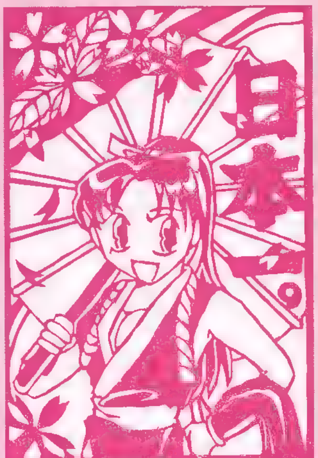
⬆（福岡県　服部臙蔵さん㊴）



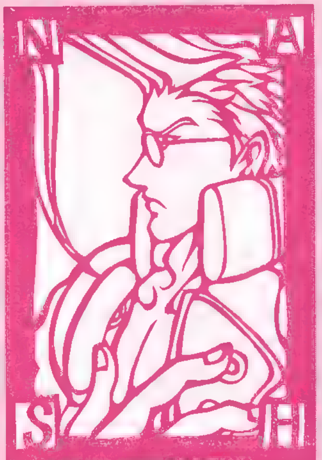
⬆（高知県　大瀧猫乃さん㊲）



⬆（大阪府　AUTUMNさん㊸）



⬆（東京都　桜野彩子さん㊷）



⬆（愛知県　夜﨑麗華さん㊶）



⬆（東京都　さるぼぼさん㊵）



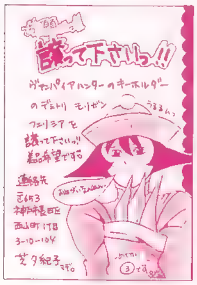




買います

●ナムコのゲームミュージックCD、ビデオゲームグラフィティを含むそれ以前のものまたは現在販売していないものを買います。タイトルと希望価格を明記のうえ封書で連絡ください。②（〒181 東京都三鷹市中原1-29-11-203 鈴木享彦）

●KOF'95ファイティングバイパーズ、サイキックフォース関係のものを買います（キーホルダー、ぬいぐるみ、ポスターなど）。バラ可。希望価格明記のうえ90円切手同封で連絡ください。上記の3つの格ゲー好きな人で一緒にゲーセンに行ってくれる人や、文通の人も大募集です。③（〒613 京都府京都市伏見区淀木津町253-25 小塚久美）





●ゲームサウンドSNK、原始島、アテナ、怒、キングオブザモンスターズ/クイズ大捜査線、ソニックウィングス、ファイターズヒストリー、サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1990～1992（美品・帯付き希望）を定価の5～6割増で買います。まずはW葉書で連絡ください。③（〒455 愛知県名古屋市港区十一屋2-325 蜷嶋勝久）

●レイフォース、メタルブラック、ガンフロンティア、アサルト、ラッシュ&クラッシュの純正インストカード（美品希望、2枚1組のものはきちんと揃った状態で）を買います。1タイトルのみでも可。保存状態と希望価格を明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒274 千葉県船橋市習志野台1-15-4 阪本治郎）

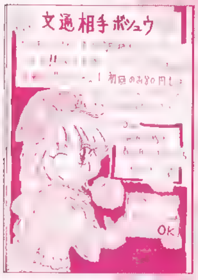
●ギャルズアイランド1、2、アイランド黙示録を買います。バラ可。送料込みの希望価格を明記のうえなるべく封書で連絡ください。③（〒123 東京都足立区関原2-36-2 小宮友子）

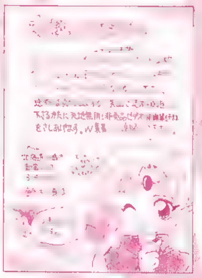
●KOF'95クレーンゲーム用の京と庵のぬいぐるみを各5千円で買います。まずはW葉書で連絡ください。③（〒520-01 滋賀県大津市千野1-9-18 奥村栄子）

売ります

●ツインビーパラダイスのイラストTシャツ（非売品、國府田マリ子サイン入り）を売ります。希望価格明記のうえ連絡ください。③（〒810 福岡県福岡市中央区荒戸3-3-20-104 貞方誉史）

●ときめきメモリアルPS限定版（未開封）、PC版（未開封、攻略本ポストカード付き）、PS版香り付きポスター、バンプレストのポスターNo.1～9、SFC版下敷きを売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②（〒470-04 愛知県西加茂郡藤岡町西中山茨廻2-26 味藤貴洋）





●龍虎の拳外伝キーホルダー（全10種）、鉄拳2キーホルダー（全10種）、ストゼロキーホルダー（全17種）、ゲーメスト福袋に入っていた京&庵ポスター、レイアースキーホルダー（モコナなし4種）、ちび真侍ぬいぐるみキーホルダー（紫ナコなし10種）をセットで売ります。希望価格明記のうえW葉書または封書で連絡ください。③（〒555 大阪府大阪市西淀川区御幣島3-9-1-411 出口良幸）

●KOF'95スペシャルアイテムBOX、特大ポスター、草薙京ぬいぐるみの3点セットをまとめて売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒036 青森県弘前市山王町7-1市営E201号 尾崎マドカ）

●スーパーリアル麻雀PⅢ小冊子ファンタジーオブかすみ上巻、ポップ（ドラゴンバスター、リベンジオブDOH、スクランブルフォーメーション、ソニックウィングス、ワールドコート、メタルブラック、麻雀学園、銀河任侠伝）を適価で、東芝VF2ビデオ全11巻を2万円程度で、ナムコNG1、2、4、5、7～9、11～17、19、22まで計23冊を適価で売ります。③（〒340 埼玉県草加市花栗1-22-11-160 澤田理恵）



交換・その他

●ツインビーヤッホー、ガンバード、セクシーパロディウス、戦国ブレード、聖剣伝説シリーズのうち、どれかでも好きという方、文通、イラ交をしましょう。男女年齢問いません。切手同封でお願いします。（〒672 兵庫県姫路市飾磨区三宅1-92 永城千佳子）

●こちらのネオジオ本体+コントローラープロ×2+メモリーカード+KOF'95+餓狼SP+龍虎2+DBZのぬいぐるみ1個をあなたのプレイステーションと交換してください。まずはW葉書で連絡を。③（〒312 茨城県ひたちなか市稲田1454-2 中村文昭）



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①

○掲載された次の月末で締め切り→②

○締め切りなし→③



お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1－11－4　新声社　ゲーメストアイランド係

プレイすればスタグラのよさは理解できる!



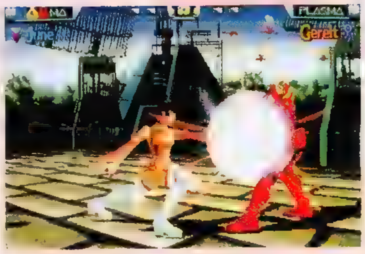
スタグラの核ともいえるプラズマコンボを徹底攻略!!これで読み合いが楽しめるぞ。

システム文責：借金

プラズマコンボ特集

遂に発売開始となってもうプレイしている人も多いと思われるスタグラ。システム面で覚えることが結構あるので、みんな苦労しているんじゃないかな?スタグラはシステムさえ押さえてしまえば誰でも楽しむことができる対戦ゲーム。読み合いのバランスの良さはこのゲーム、本当によくできているんだぜ。

今回はスタグラの中で最も重要となるシステム、プラズマコンボについて詳しく説明していこう。プラズマコンボは生命線ともいえるキャラごとのコンビネーションだ。



プラズマコンボが読み合いの楽しさを何倍にもしている。

プラズマコンボとは?

プラズマコンボというのは、各キャラごとに決められたタイプ別のルートに沿って、タイミング良く順番に入力していくことで様々な技を連続して出す一連の攻撃のこと。その中には、連続ヒットするものや隙がほとんどないもの、ガードはできるが分岐が中段、下段の2択になっているものなど多種多様。プラズマコンボをうまく活用することが勝利への第一歩なのだ。

プラズマコンボの分岐は、基本的に2通りしかない。1つの技から2通りの分岐、分岐した技からまた2通りの技といった感じだ。分岐する技の片方は連続ヒット、もう片方はガード可能だが下段攻撃であるなど使い勝手のいいルートもあれば、片方はつながらない上段攻撃、もう片方はガードされると反撃確定といった全然使えないルートもあるのだ。キャラごとにどこが使えるルートでどこが使ってはいけないルートなのかも早く覚える必要があるんだ。



たとえばこの横斬りから、



Kだと連続ヒットするが、



Bはガードが間に合ってしまう。

プラズマコンボは連続ヒットするところ、そうでないところがあるコンビネーションであるということがわかってもらえたと思う。







このように1つの技から分岐が中段技と下段技に移行するものもある。

プラズマコンボ入力方法

プラズマコンボの入力タイミングは、技によって異なるが出る速度は一定である（ディレイで出すことは不可）。

入力方法はすべて前の技中に入力していく感じ。だから前の技の速さによってはすぐ入力しなければならないものもあるし、逆に技を見てから落ち着いて入力できるものもある。それでも技がヒットしたかどうか確かめてから入力することができるものはほとんどないぞ。

入力のタイミングをつかむまでは、プラズマコンボゲージ（体力ゲージ下）を見ながらだとわかりやすい。最初はゲージを見ながら入力していけばいいだろう。

先行気味に入力しなければならないプラズマコンボ、途中でやめたくなっても次の技まで勝手に出てしまうことも多い。やめたいときはGボタ



前の技が出ている間に次の入力をすませておく。



技を止めたくなったらGボタンを押そう。

ンを押せばその技の後に押した入力をキャンセルしてくれるのでそこでやめることができるぞ。確実にやめたいときはGボタンだ。

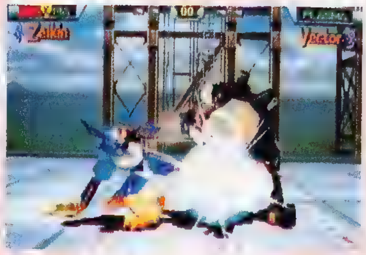
使い分けの重要性

使えるルートを早く覚えることが勝利への第一歩であると述べ、またそれは事実なのではあるが、使えるルートを知ったことがまた短所を生み出してしまうのも事実であるのでここで触れておこう。

●プラズマコンボの長所

自分が覚えたプラズマコンボの知識の量だけ攻め手が増やせる。

出が速く連続ヒットし、隙


使いやすいルートを押さえておけば攻めの柱ができる。

がないルートをもし君が見つけたなら、そのルートを使わない手はないだろう。もちろんそのルートは君にとって最大の攻め手になるはずだ。しかし同時にそこが相手のつけ入る隙になってしまうのだ。

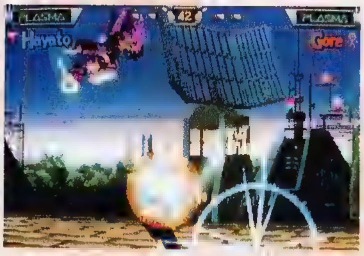
●プラズマコンボの短所

使えるルートを知っている分攻撃が単調になりやすい。

プラズマコンボの中に使えるルートというものはそうたくさんは存在しない。だから依存度が高くなるわけだが、多用しすぎる間に攻撃がばれてしまい結果返されることになってしまう。

つまり使えるルートだとしても、他のバリエーションや分岐がないとその攻撃は使えるどころか君の首を締めることになってしまうんだ。分岐で押さえるのも重要だぞ。


あまりに同じルートばかりだと、


最悪の返され方も…攻撃手段は単調にならないように。

プラズマファイナル

ある一定のプラズマコンボルートを通ると発動し、相手に大ダメージを与える攻撃、それがプラズマファイナルである。

各キャラごとにプラズマファイナルへ移行するルートが定められており、その攻撃を使わない限りプラズマファイナルは発動しない。そしてその攻撃の使い勝手のよさもキャラごとにまちまちで、プラズマファイナルをがんがん使用できるキャラもいれば、普通に出したのでは中々当たってくれないキャラなどプラズマファイナルの当たり外れはある。


プラズマファイナルは一定のルートでしかでない。

しかしプラズマファイナルのほうへいく分岐を使うかどうかも駆け引きの一つ。相手の意表さえつければ、プラズマファイナルは強力な君の味方になってくれるぞ。

●プラズマファイナルにいかにして持っていくか

プラズマファイナルはある一定のプラズマコンボからしか発動しないのでルートを覚えられるとなかなか決まらなくなってしまう。そこでプラズマファイナルと異なる分岐ルート（もちろん使えるルート）で普段は攻め立てよう。

そして相手の意識をそのルートに向かせたときに意表をつくようにプラズマファイナルルートを使おう。うまく相手


普通の攻撃を見せ、こちらに意識を向かせる。

の意識がプラズマファイナルから遠のいていたならかなり決まる率もアップするはずだ。

プラズマファイナルに限らず相手との間に常に読み合いがあるのがスタグラなんだ。


後は君の読み次第。敵の意表をつけ。

次ページからの説明について

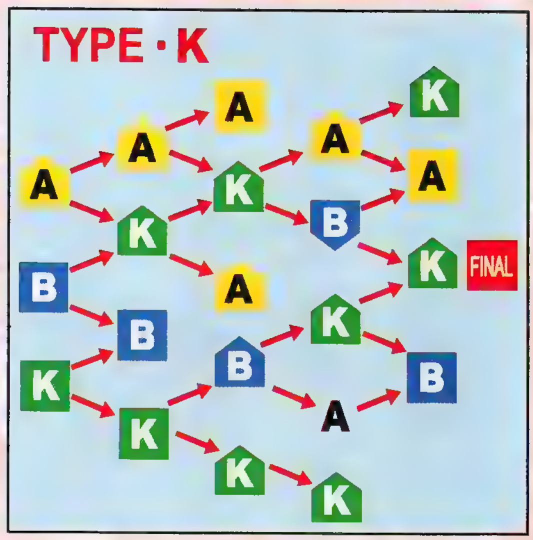
いよいよ次のページからは各キャラごとの使えるプラズマコンボを紹介していくわけだが、その前にここで細かく説明していこう。

キャラの写真の横にあるのは各キャラのタイプ別のプラズマコンボ表。そのキャラがどういう分岐で技を出していけるのか、またその技の判定はどうなっているのかが一目でわかるようになっている。文章とともに君の攻撃手段の参考にしてほしい。

左の見出しとともにある連続写真は各キャラのプラズマファイナルまでの代表的なルートだ。プラズマコンボ表を見ながら戦略を立てよう。

表の見方

キャラ別のプラズマコンボ表の見方を説明しよう。表にあるA・B・Kの文字は、それぞれボタンと対応している。各文字をかこっているマークはそれぞれ以下の通りになっている。



●A

上向きの矢印はその攻撃が中段判定であることを表している。だからこの攻撃をガードするためにはしゃがみガードは不可、立ちガードを強いられることになる。


中段判定の技には上矢印が、

●A

同様に下向きの矢印はその攻撃が下段判定であることを表している。当然立ちガードは不可、しゃがみガードを強いられる攻撃だ。

●A

四角でかこってあるのは上段判定であることを表している。立ち、しゃがみどちらでもガード可能で、中にはしゃがめばスカせるものもある。

●A

マークでかこっていないものは、それが攻撃でないことを表している。動作を起こすボタン、つまりジャンプであったりバックダッシュであったりと、とにかくそのボタンは攻撃補助を行うボタンと思ってもらえればいい。

攻撃をしないといってもこれらの攻撃補助はかなり役に立つと思われるぞ。


表記ではマークがついているが、事実上判定はない。

●プラズマファイナル

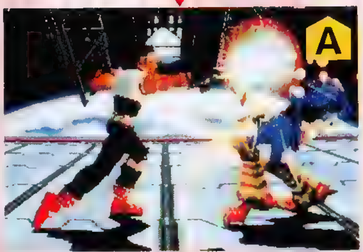
一番右のマークのどれかにプラズマファイナルへ続くルートがある。各キャラごとに異なるので覚えておこう。

それではキャラ別コンボ表へ移ろう。自分の使うキャラだけでなく、敵のルートも押さえるともうチョベリグッ！

2択をせまれるオススメファイナルコンボ



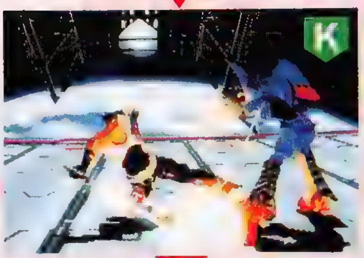
初めが中段なので使える。



ここまでが連続技になる。



これも中段攻撃。



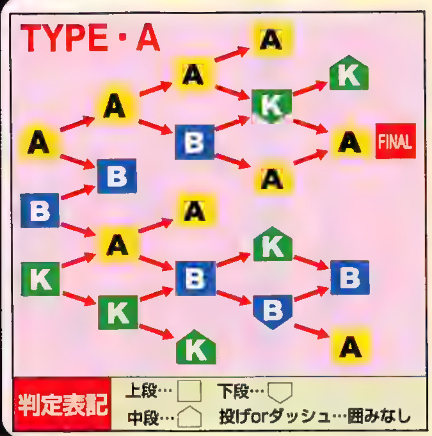
ここで下段蹴りになる。



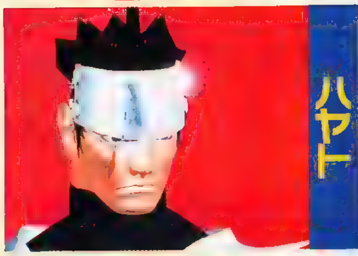
この5発目をAかKの2択にできる。写真はAで、ファイナル。



これがハヤトのファイナル攻撃。



「セイヤー!」とファイナル



ハヤトのプラズマコンボは使いやすいものばかり。どれが使えるのかをしっかり覚えよう。
担当：SHO

下段が豊富なハヤト

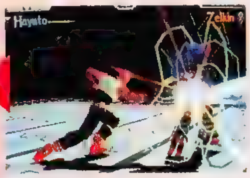
スターグラディエイターの売りであるプラズマコンボだが、各キャラクターによってかなりの違いがある。
ハヤトは中段や下段が多いため、プラズマコンボが使いやすい。では、どのプラズマコンボが使いやすいのかを紹介していこう。

基本はAボタンから

A、B、K、どの攻撃からも始めることができるプラズマコンボだが、ハヤトの場合、B、Kから始まるコンボは上段スタートなのにたいして、Aから始まるコンボは中段スタートなので、Aから始まるコンボがオススメだ。


ここから始まるコンボが基本。

ではAから始まるコンボでどれが使えるかというと、AAAKAのコンボがオススメだ。技の判定は、中中中下中となっていて最後のAが決まればプラズマファイナルまで移行するのだ。
反撃されるところといえば、最後のAをガードされたときだけなのだが、もしガードされてしまうと投げなどの反撃は確定してしまう。そこで、最後のAをKにすることによって、2択攻撃をせまることができる。これはAAAKKというコンボで技の判定が中中中下下になり、最後のKが当たった後にはスキがなく、さらにこちらから攻めることができる。


中段突きのAか、

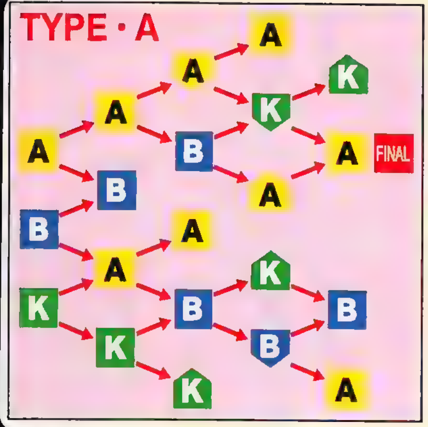

下段蹴りのKを2択にする。

このAAAKKのコンボを見せておけば相手は最後までしゃがみガードしがちなので、ファイナルまでもっていけるAAAKAのコンボが生きてくるのだ。
このAAAKAのコンボは、1発目と2発目が連続技になっていて、反撃も受けないが、AAAKから最後のAかKを出す間に、ジャンプ攻撃や立ちAの速いキャラには割り込まれてしまう。
これにたいして、AAAA(中中中上)のコンボや、AAB(中中下)などのコンボをまぜていけば相手に読まれにくいのでいいだろう。
他にはBABBAのコンボもなかなか使える。
これは初めのB、Aが連続技になっていて、さらに4発目からのB、Aが連続技になっている。さらに、唯一連続にならない3発目が下段になっていることから相手にガードはされにくいのですべての攻撃が当たることもある。


最後まで入ればかなりのダメージは期待できる。

攻撃判定は上中下上中となっていてかなりガードしにくいのがわかると思う。しかし、3発目の下段攻撃のあとには意外と簡単に割り込まれてしまうので、確実に割り込まれるようであれば、このコンボは控えめに使うようにしよう。
初めに書いたが、ハヤトのプラズマコンボは中段と下段が非常に多いので使いやすいキャラだ。3発目の下段で止めるなどの工夫をくわえればコンボのバリエーションもかなり広がってくるので試してほしい。

第4帝国の紅きマタドール、片手ですべてを語る



突きまくりホモ!?



ゲレルトのプラズマコンボは、簡単に決まる有効なモノから滅多に決まらないようなモノまで多種多様。突いて突いて突きまくれ。

担当:M.D.S.-ジョッキー★笹岡

基本はやはり縦斬りor横斬り

ゲレルトに限らず、プラズマコンボの基本的な使い方は、縦斬り、横斬り、蹴りの3種類のワザをどの順番でつないでいくかがポイントである。

AからスタートするかBからスタートするか、また、プラズマコンボの途中から、中段下段に分岐させたり、コンボの途中で止めて相手の反撃を誘ったり、自分でコンボバリエーションを作り出していくのが面白い。

今回まず初めてということで、最も基本的なバリエーションのプラズマコンボ、また、実戦でよく使われると思うプラズマコンボ、プラズマファイナルにつながるプラズマコンボを紹介していこう。

超基本プラズマコンボ

●AB・BB

2段。相手のスキへの返し技、牽制、相手を浮かせてからの空中コンボなど、利用価値は高い。

●KKK

これは、最後のKが中段技の昇り蹴り(2段)になっている。当たれば相手は転ぶので狙いたい。

また、このKKからKではなく別のコンボにつなぐバリエーションもあるので、それと使い分けて相手を翻弄することができれば…。



KKから中段にいくかコンボをつなぐか。

●BABKB・KKBKB

先ほどのKKから、中段のKにいくのがばれている場合などは、KKからBにコンボをつないでいこう。

BAB、KKBのあとは、KにいくかBにいくかで相手に2択をせまれる。Kは出るまでが遅いが出したあと反撃を受けづらく、Bは出るまでに潰されないがガードされると反撃確定。どちらでいくかがポイント。

また、最後のトドメまで技を出す場合は、AじゃなくBのほうがいいだろう。Aは当たればいいが、ガードされるとスキバリバリ。Bは一応中段につながるのでよい。ただし、当たらないでスカることのほうが多い。

基本的にはKKBKやKKBBの4つめで止めて様子を見たほうがいいだろう。

できればこれを狙いたいプラズマコンボ

●AAAKK・AAAKA(ファイナル)

AAAからスキが若干あるが、できればそこからKKもしくはKAとつなぎたい。KKは下段→中段となっていて、下段が当たれば連続になる。しかしガードされるとほとんど中段の最後の蹴りがスカるので役に立たないぞ。

KAとつなぐと突き連打が出る。ここから、そのままAを連打してるとファイナルに、Kを押すと中段の浴びせ蹴りが出る。

ファイナルは立ち状態に対しての投げ技なので、Kの中段と使い分ければ決めるチャンスはあるぞ。



AAAKAからA連打。ここからファイナル…、



もしくは、Kを押して中段を出して2択にしよう。

●AABAA

ファイナルに行くための別のバリエーション。AAAと違って横斬りと中段が混ざるので、バリエーションとしては有効だ。使い分けていこう。技の出自体はAAAが速い。



ゲレルトの特典、リーチの長い突きだ。



再び突き。ここまでの2発は連続でつながる。



3発めも突き。ラインをずらされるとやばい。



4発めは下段の足払い。ここからKKは連続技だ。



最後にAにいくと、突き連打が出る。ここから…、



Aをそのまま連打してれば、最後に相手を突き上げてから空中の相手を突く!突く!突く!

ゼルキンファイナルルート「大空で君と愛のランデブー(仮題)」



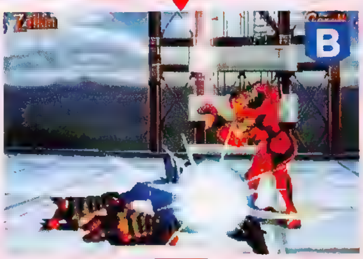
出の速さはゼルキンの技の中ではトップクラスのAから、



立て続けに突きを見舞い、



下段蹴り。ここまでは使えるルートだ。



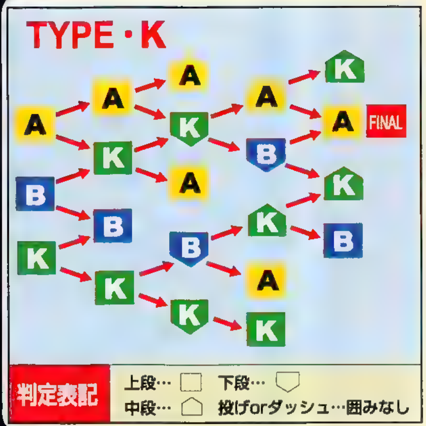
そして続けて下段。Aの中段でもいいぞ。



相手を空中に突き上げるAがヒットすれば、



プラズマコンボファイナルの完成だ。何とかしてファイナルは決めたい。



だってェー、わたし鳥だしい～



プラズマコンボには使えるものが多いぞ。
担当：借金

使えるプラズマコンボ

●A→A→K

A→A→Kは上段突きスタートだが、出が速く連続技でもあることから、牽制に返し技にと使用頻度は高い。A→A→KのKは、つながっていないが強力でしかも隙がない。


A→A→Kは出が速い。近寄る手段、返し技と使い道は多い。

このプラズマコンボはどこでやめてもほとんど隙がなく、ゼルキンの主力攻撃だ。しかしこれだけでは移動攻撃もくらってしまうし、何よりもプラズマリバースの的になってしまう。そこで平行して使うのが、これだ。

●B→K

横斬りスタートのB→Kを混ぜることで、移動とプラズマリバースをしにくくさせることができる。しかしAに比べると出が遅いため割と潰されがち。A→A→Kを見せてから使え。B→K→Kの3発目のKとA→A→KのKは同じ技だが、BKからだと割と使えない。しかし対となるプラズマコンボがAで終わってしまうものなので、BKを使うときはB→Kで止めるか、B→K→Kといくかしかない。でも連続技ではないが、隙のない下段技なので信頼できるルートだ。


相手に行動を悟らせないために用いるBK。

●K→K→B

確定の返し技はないが、有利に攻めることのできる状態で使いたいルート。つながっていないのが残念だが、Kから始まるため割り込まれにくいのが使える理由。2発目のKがヒットしたときは、次をもう1回Kにすれば連続。Bだとつながらないが連携のスピードはかなり速いので、知らないとガードは間に合わない。隙もなく強力だ。

K→K→Bの後はK→B。Bの下段から中段に移行するコンビネーションで、Kが入ればBもヒットする強力なルートだ。ただし分岐側に使えるものがないのでルート的には単調になりがち。一方通行になってばれないように注意しながら使用してくれ。


2発目のKがヒットしたとき、そのままKにすれば、


連続技となる。

使いたいプラズマコンボ

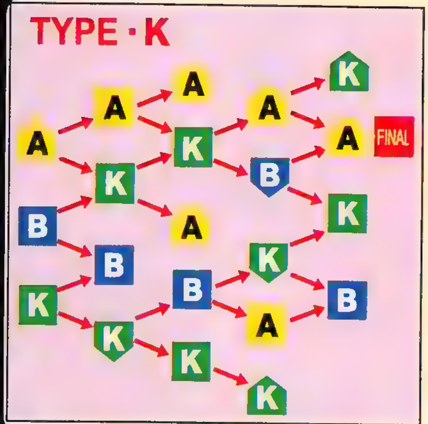
●AAKAA、AAKBA

A→A→Kから中段と下段に分岐し、ファイナルルートである最後のAに移行するルート。中段下段の2択になっており一見使えそうに思えるが、実はどちらがヒットしても次のAにはつながらない。

つまり相手が注意している間は絶対にヒットすることがないのだ。相手の意識を他に向ける技術を身に付けよう。ファイナルルートを決めるということは君の攻め方がうまいということだぞ。


中段がヒット。しかしこの後はつながらない。

狂気の牙をむきだしに!これがプラズマファイナルだ!!



強烈な恐竜



本来の攻撃力が強いので、これがプラズマコンボになった日にゃ…。

担当：MVP

リムガルははっきり言ってパワー型のキャラである。このパワーがそのままプラズマコンボになったとき、それはまさに恐怖としかいいようのないプレッシャーを生みだすのだ。

まずは「こいつは使えるぜ」というプラズマコンボのルートを見ていこう。

リムガルのプラズマコンボのタイプはⓀである。そしてⓀスタートのプラズマコンボが非常に使い勝手がいいのだ。

使えるプラズマコンボ

●K→K→B→A

これはまず第一の理由として、K→B→Aがすべて連続なのである。リムガルのパワーで3発もつながれば、体力をごっそり奪うのが目に浮かんでくるだろう。

次の理由が、K→Kが上下という非常にガードしづらい判定を持っているのだ。

しかもこのK→Kは技のつなぎが早いのでなおさらガードしづらいのだ。

この2つの理由から、K→K→B→Aは非常に強力なプラズマコンボといえる。



Kからはじめた場合。



2段目は下段。ガードしづらい。



そして3段目は連続になり、



4段目までつながりこの減り。

●A→K→A

これも3つ連続でつながるので使える。Aさえ入ればいいし、Aは中段の判定なので相手はしゃがむことができないのだ。

Aから始まるプラズマコンボのルートは、そのままプラズマファイナルにいけるルートなので、このルートに使えるA→K→Aというものがあるのは非常に重要なことである。

使いたいプラズマコンボ

使いたいというのは、ただ単に「決まればダメージがデカイ」という理由のみを考えているだけで、要するにプラズマファイナルにつなぐルートはどのコースがいいのか?ということを見ているのである。

●A→K→K→B→A→ファイナル

このルートが最もよいだろう。先ほど言ったように、A→Kが連続になるし、A→K→K→BのBは下段なので、ガードを揺さぶられるからだ。

またこのBの後、Aにいけばプラズマファイナルのルートであるが、逆にB→Kといくと、この2つは連続になるのである。B→KといくかB→A→ファイナルといくかは個人の自由だ。より大ダメージを狙うか、ここらへんで安定しておくか、よく相手の心を読もう。

ちなみにプラズマファイナルは恐竜らしく相手に噛みつく投げ技である。



B→AといかずにB→Kと安定するのもよいかも。



まずA。これは中段である。



K。A→Kは連続になるぞ。



そしてつなぎのK。これはガードされてしまいそう。



次はB。まぁAでもいいけど。ここは2択だね。



そしてA。3発技を出すので相手をまどわせられる。



最後はプラズマファイナル!!噛みつくぜ!!痛そうだ。

投げ？・中段？・見かけに違わぬ強力ファイナル



超早い上段蹴りスタート。しゃがまれても当たるので安心。



これをしゃがみガードしてしまうと次がガード不能に。



Bなのに中段の跳び膝蹴り。ここまでは連続技だ。



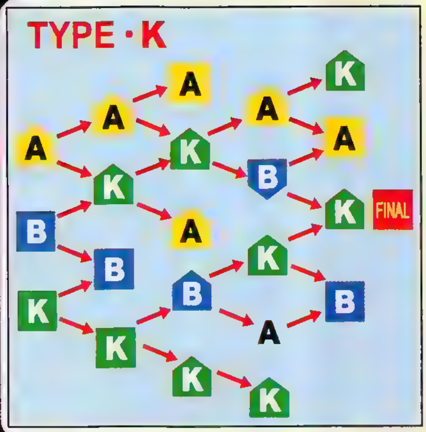
で、かかと蹴り2連発。避けたり手を出してくるやつにはK→K→B→K→Bだ。



サマーソルト。もちろん中段でしゃがみガードにヒットするうえ、



立っていると投げ技扱い。首をぼきっとやってからヒップでフィニッシュ。



華麗にファイナル



蹴り技主体がいい感じ。スピードで攻め立てろ。

担当：ギィ

懐にとびこめ

ジューンのプラズマコンボはものにもよるが全キャラ屈指のつなぎの早さを誇るため、ジューンはプラズマコンボを主体に闘っていくキャラであるといえる。で、当然ながらそのぶんリーチは圧倒的に短い。プラズマコンボで接近しようなんて考えてると技の外側から容易に叩き斬られてしまう。

そーゆーわけなので、ジューンの場合プラズマコンボはダブルコメットキックやノースターコンボ、しゃがみダッシュで接近してから、それもできれば密着から始めるのが望ましい。

相手の技の割り込めるポイントを覚えてそこからプラズマコンボで斬り込んでいく、なんてのも必要だ。

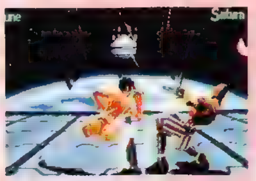
また、ジューンのプラズマコンボは下段に乏しいので途中でやめて投げや下段、プラズマリバースに切り替えるといったことも重要だ。

とりあえず3段

とにかく手数で勝負的なジューンだけあってプラズマコンボのつながりやすさは逸品。

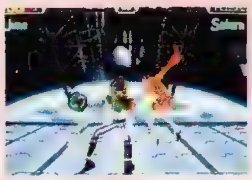
まずどのルートも2段目まではすべて連続技。3段目までもA→A→AとA→A→K、A→K→A、B→K→Aをのぞいてすべて連続技になる。ちなみにジューンは上の表には載っていないコンボB→B→B、K→B→Bというものがあるがこれもまた3段目までが連続技になっている。

ちょっと特殊なのがA→A→K…。縦斬りからトゥインクルエルボー、蹴り上げとつなぐもの。これは1、2段目どちらかを相手がしゃがんでくらったときのみ3発目のKが連続技になる。このKが当たると相手は浮き、A→Kが空中コンボに。つまりA→A→K→A→Kのプラズマコンボはしゃがんでいる相手に対してはすべて連続技になるのだ。下段起き上がり攻撃をすかしたときなどがチャンスだ。



この時をしゃがんでくらうとすべて連続技に。

ただし人間キャラに対しては3段目から4段目が空中ヒットしないので使っちゃだめ。ガードされた場合、A→A→Kで止めてしまうと確実に背後投げが決まってしまう。



これが背後から決まるとキャメルクラッチ確定。



3段連続A→K→Kから頭上を跳び越えつつ斬りつける。

最低A→A→K→Aまで出し切らないとダメ。もちろん出し切ったところで割り込まれてしまうので人間キャラ相手やガードされた場合はA→A→AまたはA→K→K→Aに変化させるのがベスト。

A→K→K→Aは3、4段目が連続にはならないがつなぎが早く、割り込まれにくいのでおすすめ。しかも間合いによっては相手を跳び越して背後から斬りつける4段目がガード不能になる。この場合、キャメルクラッチが確実に入るぞ。

A→A→K→B、A→K→K→Bは唯一の下段だが出が遅く容易に割り込まれてしまうのであまり使えない。

ファイナルにつながるK→K→B…ルートもつなぎが早く非常におすすめ。K→K→B→Aは素早く相手の裏に回り込むがA→K→K→Aなどと違い攻撃はしない。あくまでも奇襲だがここから背後投げやプラズマリバースを狙うこともできる。

前転を読まれにくくするために、ルートに変化をつけるのだ！



ヨコ斬りから、



中段に。



そして、またヨコ斬り。



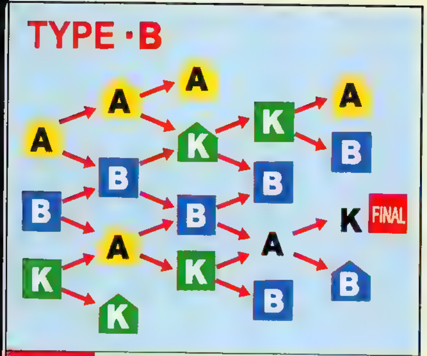
前転中は無防備だが、「アレッ？」と思ってくれればしめたもの。



押し倒してから、

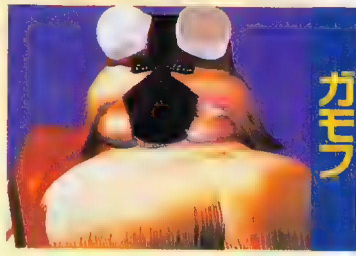


跳び上がって強烈な一撃！　いい減りしてるぜ！



判定表記　上段…□　下段…▽　中段…⌂　投げorダッシュ…囲みなし

下段がないんですケド…



ファイナルへの道は、けわしいが、決めりゃあ勝ったも同然。

担当：GED

タテ斬りは隙が少ない？

技のあとの隙が小さく、反撃を受けないA→AやK→A、BAなどがリスクも少なく最も使いやすい。どうやら、2発目のA斬りは反撃されにくいようだ。試しに、B→AをA→Bに変えてみたら、バッチリ反撃を受けてしまった。コンボを止める場合はA斬りにしたほうがいい。

B→B→BやB→A→Bのように、連続技になるプラズマコンボも重要。ただ、ここから先は技の間に多少の隙があるため、出が早い技に割り込まれることもあるし、ガードされた後に反撃の恐れもある。

A→AやA→B、B→Bの後のKから始まる、K→K→AやK→K→Bも連続技。このコンボは、最初のK（頭突き）が当たらないと、その後のK（頭で空中に突き上げる）がスカってしまうので、それが怖い。A（浮いた相手をジャンプして叩き落とす）をスカると着地は隙だらけなので、もう好きにして状態だ。ガードが堅い相手には控えよう。

前転から狙うはファイナル！

ガモフは、パワーキャラということもあるだろうが、リスクの少ない技は非常に少ない。基本的にハイリスク・ハイリターンなのだ。

そのハイリターンな技とは、ガモスクリュー（コマンド投げ）のほかにもプラズマファイナルが挙げられる。B→B→BやK→A⬇Kなどの後のA（前転）からのK（押し倒し）が決まれば、ファイナルにつないでいただきだ。

「前転」はただの移動技なので、少し慣れてくると見てから止められることも多いが、ファイナルを狙うためには、どうしても避けられないポイントだ。毎回同じルートを使っていると、前転がバレバレになってしまうので、引っかかってくれることは少ない。なるべく悟られないように変化をつけていくことが大切だ。

「押し倒し」は投げ技なので、しゃがまれると決まらないが、とくに投げ失敗モーションがあるわけでもなく、ただのK（パンチ）に化けるだけなので、Kから始まるプラズマコンボにつないでごまかすこともできる。

ファイナルは、押し倒して4発殴り終わった直後に→↘↓↙←+Aの追加コマンドを入力。相手を空中に撥ね上げて強烈な投げを決めるぞ。

変な技マニアにおすすめしたいのが、B→A→K→BやK→A→K→B。この最後のBは、グッと気合を溜めてデカイ拳を突き出す技で、これが当たればリングアウト確実。ただ、溜め時間がかなり長く、おとなしく当たってくれる奴は少ない。



K（パンチ）の隙は小さいので、投げにいくのもいい。



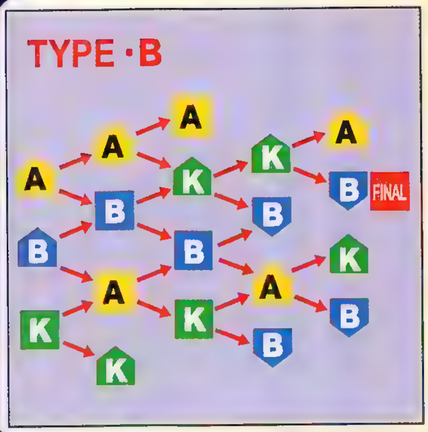
A（タテ）斬り止めは、隙が小さい。



実戦向きではないが、屈辱技としての効果は非常に高い。



頭突きが決まりゃあ、あとはすべて連続に。



ばれるまでは吉日



連続性を重視して プラズマコンボを繰り出そう

担当：C・LAN。

サターンに限らず、プラズマコンボは必ずスキがある。そうでなくともプラズマリバースで返される恐れがあるため、使える組み合わせはごく限られたものになる。

まずはプラズマコンボの始点となる、各通常技の性質から見ていこう。

中段は2つあるが実質は…

●Aスタート

単発のA攻撃は中段技。しかし伸ばしたヨーヨーの戻りに中段判定が発生するため、プラズマコンボとして使うと戻りがキャンセルされる形になるので中段にはならない。A→Aはローラーコースターの通過点で、連続でつながる。

●Bスタート

B攻撃も非常に特殊な中段攻撃。確かに判定自体は中段なのだが、完全密着しないと中段にならない。少し離れると空振りしてしまう。唯一巨大化したゴアにのみ中段攻撃として使用できるぞ。

ジャックインザボックスの経過であるB→B→B、及びB→Aの部分が連続になる。

●Kスタート

Kは上段でかなりモーションが大きい。中段の蹴りにつながるK→Kを使うとき以外は（K→Aとつなぐとき）Bから派生させたほうがいいだろう。

K→Aが連続になっている。

プラズマコンボあれこれ

冒頭でも言ったとおり、プラズマコンボは止められやすく、またラストはスキの大きな技で構成されている。使えるのは連続になっている部分、すなわち、

・A→A→…
・B→B→B→…
・B→A→…
・K→A→…

である。地味だが普段はこれらで止めて牽制していこう。最後までつなぐのはバクチ要素が高いのだ。

しかし技的には面白いものが多数ある。いくつか紹介しよう。特徴的なものを一度は出してみるべし。

●A→A→K→K→A

3、4段目は側転蹴りから寝転がっての蹴り上げ、そこからジャンプして下にヨーヨーを伸ばす。ラストをBにすれば下段のファイナルコンボになり一応2択攻撃になっているが「K→K→」のスキが大きく、攻撃されると止められてしまう。


A→A→K→K→Aのラスト。Bならプラズマコンボに。

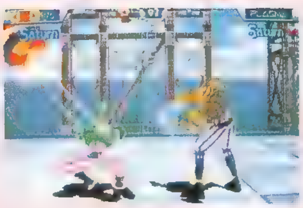
●B→B→B→A→B

ラストが特徴的で、アクロバットコンボになっている。つまりBを連打していれば3回まで出せ、最高7回攻撃することになる。しかしアクロバットコンボはプラズマリバースの格好の的。全部出してしまうのはやはり危険だ。

一方ラストをKに変えてやれば、飛び上がって上空からローリングしながら2回突っ込む。非常に当たりにくく、それまでの4回の攻撃をすべてくらってくれないと軸がずれて空振りに終わる。

●K→A→K→B

2回目のKは後ろを向くため、ここで止められると背を向けることになってしまう。ラストは下段から遠心力に任せ、ハンマー投げのように上空にヨーヨーを振り上げる2段攻撃。下段がヒットすれば空中の相手を拾い上げる。しかしガードされてしまうと…。


これがヒットするともう1段。K→A→K→Bのラストだ。

ラストは下段だぜヘイ!!のファイナルヨーヨー



まずは縦斬り。一応中段だがプラズマコンボ時は上段。



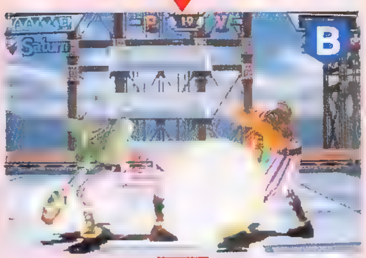
ローラーコースター2段目。ここまでは連続だ。



くるりと回ってカカと落とし。出が遅いので止められやすい。



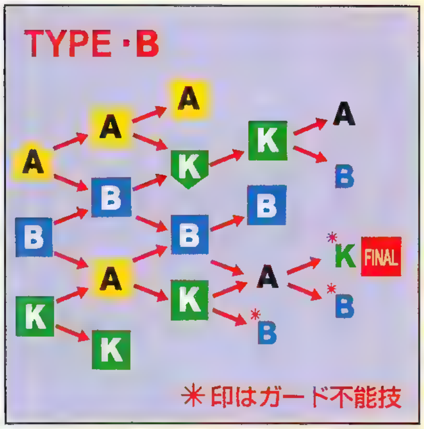
爪先から突っ込んでいく。中段だがやはり遅いので注意。



そして下段斬り。ここでさらにBを押すと…。



ファイナルコンボ炸裂!!



全身、これウェポン!



レーザーか空中追い打ちか。
最後まで出し切ってしまうなら、
どちらかを狙っていこう！

担当：アディトシ

前号で「ベクターはプラズマコンボの対戦使用頻度が、比較的低いものとなる」と書いていたが、今回改めて調べていくうちに、間違いであることが分かった。

多用していくべし、とは言わないが、少なくとも平均的な活用は要求されるだろう。

選択肢は2つ!

プラズマコンボのルート図は一見すると、ひどく複雑である。しかし、他キャラはどうか知らないが、ベクターは実は大まかには2通りしかない。"レーザー"か"空中追い打ち"だ。

つまり実戦に投入する際は、自分の体力（ファイナル含むレーザー系のほうが、隙のでかい分威力は高い）、相手のキャラ性能、出方等を考えてこの2つを使い分けていく。

もちろん、それなりに考えても、どちらも大技なので、そう簡単には決まらない。その際の"刻み方"も次から説明していこう。

空中追い打ちを狙う

とりあえず、1つお薦めのルートを挙げておくと…。

●A→A→K→K→A（B）

この"空中追い打ち"を狙うルートで重要なのは、4番目のK。相手を上空に吹っ飛ばす効果のある技（かち上げ）が出るわけだが、判定がえらく弱く特殊上段。しかもガードされると、必ず反撃を受けるという代物だ。

ただし入れば強く、確認してから最後のA（ラストシューティング）かB（ダイブアタック）を選べる。威力は若干Bのほうが高い。

その他のこのルートの利点は、3発目のKが下段技であること。

また、このルートのフォローとして"かち上げ"を簡単に潰されたり、立ちガードされるなら、A→A→A。手を出さず、しゃがみガードだけでかわそうとする相手には、A→A→K→B（**対しゃがみ投げ**）を狙おう。



これさえ入っちまえば…。やっぱ弱いんだよね。

これぞ真骨頂！レーザー系

レーザー系のお薦めルートはこれだ。

●K→A→K→B

最後のBは"変型レーザー"。とにかく出が早い！当然ガード不能技で、相手は"避け"で逃げるしかない（逃げられると反撃必至）。逃げられるようなら…。



この変型レーザーは早い。読まれてたらAバックダッシュ。

●K→A→K→A→B（K）

4発目のAはバックダッシュ。そしてBは下段レーザー。これも"避け"でしか、逃げることは不可。

またBをKに変えると、プラズマファイナルに続く。このときのレーザーは上段。しゃがんでかわすことはできるが、避けることはできない。

つまり、バックダッシュからは、見切れるもののレーザーの2択…。最後のKを連打しているとプラズマファイナル（ハンマー）が、レーザーがかわされても出てしまい、確実に攻撃をくらう。

レーザーヒットを確認してから入力しても間に合うが、距離によってはかわされることがある。それが怖いなら、レーザーヒット後は大ダウン攻撃を入れよう。普段でも、Kレーザーヒット後は確定だ



Kレーザーヒット後の大ダウン攻撃は安定。覚えておこう。

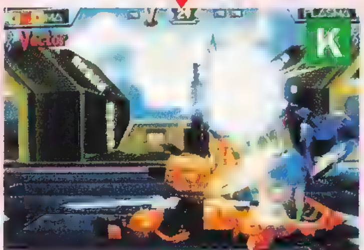
原始的兵器で締める!!



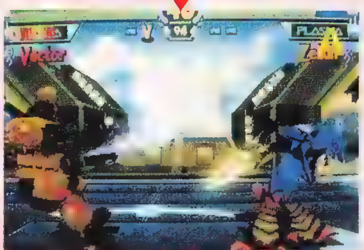
始動はBでもいいが、小振りのKのほうが実戦的。



プラズマコンボのみの技。上からではなく、下から振り上げる。



このかかとは2段技。2発目は中段技になる。



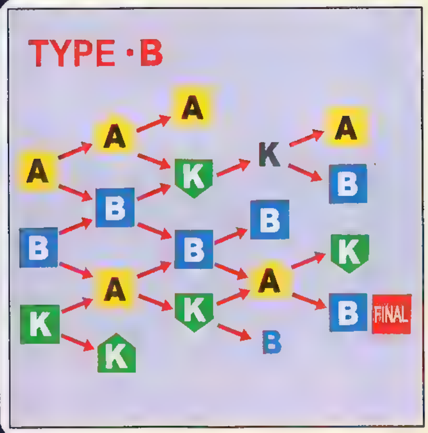
このAのタイミングは、結構遅め。バックダッシュだ。



そして↓↘→Kと同じレーザー。かわされたら、ここで止める。



コマンドは、ただKボタンを押すだけ。距離によっては避けられることもあるので、ダウン攻撃で代用してもいい。



敵が小さいぜ



果たして彼は天才なのだろうか⁉
色々なコンボで彼らを
治療してあげよう。
担当：ワイルダーKEI

やはりBタイプだね

インストカードにも載っている完全処方。これがそのまま、プラズマコンボとしても使っていける。今回は、ゴアのプラズマコンボについて説明していくよ。

最初に述べた完全処方…これはB→B→B→Bという攻撃になっており、すべて上段攻撃ではあるが、1発目がヒットすれば3発目まで連続ヒットする。4発目は自動的に組成変換となり、相手を石化させることができる。

しかし、3発目から4発目は連続ヒットにはならず、この合間を敵に攻撃されるときもある。3発目で止めたりと、色々と工夫が必要になってくるだろう。だが、3発連続ヒットは貴重な技。隙あらばこれを使ってダメージを与えたい。

また、A→A→Aもかなり使える技になりそうだ。技の判定は、上→中→上になっている。2発目までは連続ヒット、3発目は技が出るまでにちょいと間がある。この間を相手に止められる場合もあるが、相手の反撃が遅ければ、一方的に勝つか相打ちになる。これもまた、2発目で止めたり3発目まで出したりしてみよう。


ここまでは連続ヒット。

印のないのは何？

上に載っているプラズマコンボの流れを見てもらえばわかると思うが、流れの後半にあるKとBに、上段、下段の判定マークがついていない。

これは、Kのほうは振り向くためのボタンで、そこからAかBに流れる。Aは杖を突き刺す上段攻撃で、Bは脚部回転の上段バージョンになる。

一方、Bのほうは何かというと、投げである。例えば、K→A→K→Bとつなげた場合、上→上→下→投げという流れになる。相手にしゃがまれると投げることはできないが、一番狙っていきたいプラズマコンボになりそうだ。最後の投げ技は、もちろん振動療法だぞ。


あそ〜れ。


そ〜れそれ。


その隙もらった！

その他のルートとしては、B→B→B→A→K or Bが面白い。B→B→Bまでは、もちろん連続ヒット。そこから中段技のAに移行し、KかBのどちらかに流れる。Kは下段判定の脚部回転になり、Bは組成変換が出るようになっている。どちらかというと、最初はKを使ったほうがいいだろう。とてもトリッキーっぽい動きで、相手を攪乱できそう。そのうち使い分けが必要になってくるとは思うが。


アヘアヘアヘアヘアヘ。

中途半端な巨大化はやめようぜ


プラズマファイナルもやはりBから。


そしてAへ。


ここまではポンポンポンと小気味よく押すだけでOK。


Bがヒットしてから、少しだけ間を遅らせて押す。


そして石化。だが、A→Bの間を攻撃される場合もある。



一気に最大まで巨大化？ふむの？

ターセル様々やわぁ～

DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ

©TECMO LTD.

これまでは断片的な構成だったので、今回は対戦での基本的な細かい点をまとめてみた！

担当：ヘタレ山崎　文責：アディトシ

基本事項

どうも前回までは、システムにこだわり過ぎた感があったので、今回は一度普遍的な部分、つまり、現在のポリゴン格闘現在ではもうお馴染みになりつつある〝よろけ〟とか〝起き上がり〟について説明していこうと思う。取り立てて特徴的じゃないけど、やっぱ押さえとかないとね。


投げ技は失敗しても、通常技、たいていしゃがみⓅが出るだけ。


ところが投げ扱いとなるつかみ（関節技）は、こんなポーズが。

このゲームのしゃがみⓅは！？

格闘ゲームにおいて、しゃがみⓅは非常に重要。3Dポリゴンなら、その重要度はさらに増す。

通常、しゃがみⓅは威力は低いが、相手の攻撃を止めやすく、ガードされても反撃を受けない。なおかつ下段技で強い技、と世間では認識されている。

デッドオアアライブのしゃがみⓅも、とりあえずその例に漏れない。その上、弱点とも言える連発後の〝すかり〟がほとんどないのだ。

なぜなら、それを撃つと同時に、必ずキャラが前進するからである。そのため、1度しゃがみⓅを当てて続けて2、3発撃っても、まずすかることはない。

一見、かなり強いという印象を受けるが〝つかみ〟があるため、実戦ではそれほど気にならず、そのほうが受け流すには都合がいいはず。

また、しゃがみⓅからの連携は、簡単に割り込めるから有効だが、見た目ほど強くないのが実情だ。

ⓅⓅの特性

どんな格闘ゲームにも「これを持っているキャラは強い」てな技が、たいていある。一般的なところでは〝無敵技〟などがそうだ。

では、デッドオアアライブのそれは、一体何だろうか？

答えは〝ⓅⓅ～〟である。割と何の変哲もない連携で、使用場面は相手の技の硬直中、つまり返し技としてぐらいしか使えなさそうだが、この技を持っているかいないかで、闘いやすさがひどく違ってくるのだ。

現在、〝ⓅⓅ～〟を持っているのは、かすみ、ジャン・リー、バイマン、リュウ・ハヤブサの4キャラ。理屈抜きでとにかく攻め込みやすいぞ。

もし、まだ使用キャラに悩んでいるなら、ぜひ頭に入れておいてほしい。


このゲームのⓅⓅを、侮るなかれ！

投げ技と関節技

ポリゴン格闘ゲームにおいて、立ちガードは安定した防御法。もちろん、デッドオアアライブもそうだ。

そんな立ちガードを崩す、最も強力な技が投げ技。これは、どんなゲームでもある。

ところで、再三述べてきた〝投げ扱いとなるつかみ〟と〝投げ技〟の違いは、理解できているだろうか。

まず〝投げ扱いとなるつかみ〟は、必ずつかむモーションがあり、失敗するとスカリポーズが出て隙が残る。そして、コマンドに必ずⒽボタンが絡んでくる（Ⓗ＋Ⓟだけは通常投げ）のが特徴。

また、コマンドを入力してから相手をつかむまで若干のタイムラグがあり、投げ技は返し技になるが、関節技（投げ扱いとなるつかみ）は返し技にはならない場合がある。


1発、しゃがみⓅを撃って連打してみる。


すると2発目は、ちゃんと前進して撃つ。すかることが少ない。

その分、間合いは広い。手を伸ばすからね。だから関節技は、接近戦だけでなく中距離戦で使用していっても有効なのだ。

対して、投げ技は当然タイムラグはない。失敗しても、通常攻撃が出るだけ。

ちなみに、最初にこのゲームで投げ技を試みると、恐らく間合いが狭いと感じるだろう。理由はキャラのスタンスが全体的に広いからだ。よってグラフィック的には超密着でないと投げられないように見える。

カウンター効果

最初に訂正しておこう。先の号で…、「浮かせ技はヒットすれば必ず相手は浮くが、カウンターだとその高度はさらに上がり、通常ヒットよりも多弾なコンボが望める」と書いたが、実は通常ヒットだと浮かないように、現在は変更された。

ゆえに空中コンボを狙えるのは、デンジャーゾーンを除けば、カウンターで浮かせ技をヒットさせたときのみなのである。

では肝心のカウンターシステムは、どのようなシチュエーションで起動するのか？

ズバリ、相手の技を潰したときと、技の硬直中にヒットした際にもカウンターと見なされる。ちなみに背後カウンターはない。

浮かせ技以外では、通常ヒットではダウンしない技が、カウンターヒットだとダウンが奪えるようになる。



本来、この技は浮かせ技であるが…。



パンチ系の中段技なら、軽いしゃがみタイプの"よろけ"。

そういった技の通常ヒット後の相手の状態は、だいたいが"ひるみ"。

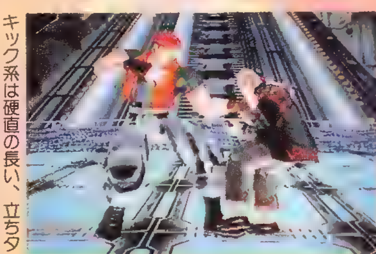
例えばバイマンの関節蹴り（⇩Ⓗ＋Ⓚ）がそれに該当するわけだが、カウンターヒットだとダウン→踏みつけ（ダウン攻撃⇦Ⓚ）。通常ヒットだと、関節蹴り→中段技といった、大振りの技での連携が可能となるわけだ。

そういった状態以外で、このゲームでは、しゃがみ状態の相手に中段攻撃を当てた際に起こる"よろけ"も存在する。

しかも、その"よろけ"には2タイプあり、効力も大きく違う。



カウンターでないと空中コンボは狙えない。



キック系は硬直の長い、立ちタイプの"よろけ"。

例えば、⇨Ⓟのような小振りの中段技でよろけさせた場合、相手は立ち状態で制御不能になり、その間に技を入れたとしてもダウンが奪えるだけ。

対して、⇦Ⓚのような大振りの技でよろけさせると、その間に浮かせ技を入れると、そのまま空中コンボが狙えるようになる。

もっとも、距離や技によっては、そううまくいかない場合もあるだろうが、何と起き上がり蹴りがヒットすると、後者の"よろけ"が発生するぞ。

つかみモーションはカウンター？

現段階では、つかみモーションに関しては、潰されてもカウンターはとられないようだ。ま、カウンターをとられちまうと、かなりのハイリスクになってしまうからね。それじゃぁ～誰も使わなくなってしまう。また、下段つかみモーションは、しゃがみ状態。すかったのを見て、通常の投げ技または関節技は、その際には入らない。対しゃがみのものか、中段技を狙おう。

起き上がり操作

最後は倒れた際の、起き上がり方について説明しよう。別に「デッドオアアライブならではの…」といった特別な操作法はない。

レバーを前に入れれば前転し、起き上がり攻撃はⓀボタンによって出せる。

横転はⒽボタンを連打。よけいなことはせず、ただ早く起き上がりたいのなら、Ⓟボタンを連打すればいい。

追加システムを受け、また変更されてしまうかもしれないが、基本としてこの程度覚えておけば、余計なダメージを受けることはないだろう。

当然のことながら、起き上がりに出せる蹴り技は、下段（レバーを下）と中段（レバーニュートラル）の2つ。無敵時間があるから、潰されることは皆無に等しい。

キャラによっては、特に忍者などはトリッキーな起き上がり技もあるが、基本2技はガードされても反撃を受けず、それに出も早く高性能だ。

ただし、このゲームは"つかみ"による受け流しがある。前号でも書いたとおり、起き上がり技だからつかまれないということはない。

もし自分がダウンさせられたら、そのことも念頭において、攻撃を出すかどうか考えるべきだ。





一応、Dゾーンの受け身後も、起き上がり攻撃は出る。

加えて、ジャンプ攻撃の存在も忘れてはならない。これもキャラによるが、非常に鋭いジャンプ攻撃で起き上がりを攻められたら、下段蹴りがすかされてしまうのはもちろん、そのまま空中コンボにもっていかれる可能性もあるぞ。

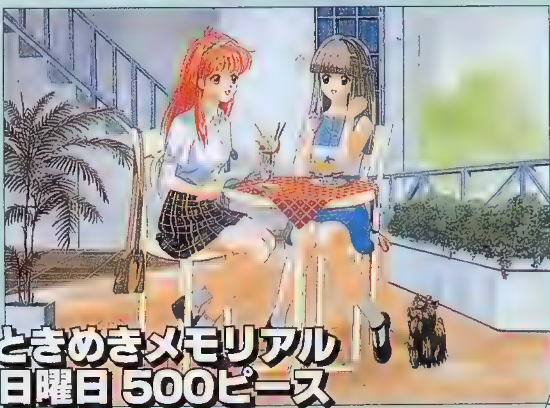


TECMO
GEN FU
PROFILE
SPORTS
3D
nationality: CHINA. sex: male. age: 65.
birthday: 5,January. blood: A-type.
height: 170. weight: 78. B.W.H:96.102.99.
fighting style: Sin-i-roku-gou-ken.
trade: keep a used bookstore.
favorite items: Ma-bo-do-fu.
a hobby: a drawing in Indian ink.
TECMO
インターネットスタジオ
http://www.tecmo.co.jp
ホームページ開設
DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ
©TECMO,LTD.1996
テクモ株式会社
販売部 〒102 東京都千代田区九段北4－1－34
TEL03-3222-7620／FAX03-3222-7629
大阪支店／06-339-5136
名古屋営業所／052-953-8695
福岡営業所／092-452-6789

注文は144ページを見てね

読者サービス部場外乱闘 ときめきメモリアル新作情報

みんなが待ちに待っていた、ときメモパズル新作登場！ キャストもCDも商品充実!! おまけにピンバッジの出来のよさといったら！ とりあえず全部手に入れて、沙希ちゃんの手作り弁当に酔え!!!

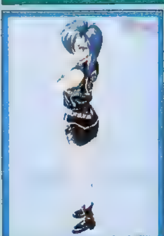


価格2060円 送料E
通販番号：BE007



価格2060円 送料E
通販番号：BE008

各価格1030円 送料:E



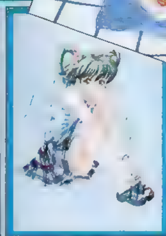
ときめきめメモリアル
紐緒結奈 108ピース
通販番号：BP638



ときめきめメモリアル
清川望 108ピース
通販番号：BP639



ときめきめメモリアル
鏡魅羅 108ピース
通販番号：BP640



ときめきめメモリアル
館林美晴 108ピース
通販番号：BP641

パズル

品名	通販番号	品名	通販番号
各価格1030円		ときめきメモリアル如月未緒 108ピース	BP636
ときめきパズル 藤崎詩織 108ピース	BP630	ときめきメモリアル美樹原愛 108ピース	BP637
ときめきパズル 片桐彩子 108ピース	BP631	各価格1442円	
ときめきパズル 虹野沙希 108ピース	BP632	ときめきメモリアル 300ピース	BP345
ときめきパズル 早乙女優美 108ピース	BP633	ときめきメモリアル・夏 300ピース	BP346
ときめきメモリアル 朝比奈夕子 108ピース	BP634	ときめきメモリアル・渚 300ピース	BE003
ときめきメモリアル 古式ゆかり 108ピース	BP635	ときめきメモリアル~forever with you~300ピース	BE004

ピンズ

全員で12人+1人(?)



ときめきメモリアル ピンズ全員セット
価格7910円 送料：E
通販番号：KAI-18



きらめき高校校章
価格515円 送料：C
通販番号：COS-C1062

価格2800円 送料:E



ステレオドラマ
もっと!ときめきメモリアル
AUG
~featuring 清川望~
通販番号:KICA7665



ステレオドラマ
もっと!ときめきメモリアル
MAY
~featuring 美樹原愛~
通販番号:KICA7688

キャスト



藤崎詩織フィギュア ソフビ
価格8034円 送料：E 通販番号：KAI-15

キャスト各価格4944円	
藤崎詩織キャスト	KAI-01
虹野沙希キャスト	KAI-02
片桐彩子キャスト	KAI-03
如月未緒キャスト	KAI-04
朝比奈夕子キャスト	KAI-05
美樹原愛キャスト	KAI-06
紐緒結奈キャスト	KAI-07
古式ゆかりキャスト	KAI-12
館林美晴キャスト	KAI-13
鏡魅羅キャスト	KAI-14
清川望キャスト	KAI-10
早乙女優美キャスト	KAI 11
藤崎詩織キャスト（パーティドレス）	KAI-16
虹野沙希キャスト（エプロン）	KAI-17
如月未緒キャスト（浴衣）	KAI-19

CD

品名	通販番号
価格2800円	
CDドラマときめきメモリアル	KICA7640
ステレオドラマもっと！ときめきメモリアルJUN~featuring 鏡魅羅~	KICA7662
ステレオドラマもっと！ときめきメモリアルJUL~featuring 虹野沙希~	KICA7664
CDドラマ ときめきメモリアル パート3~featuring 片桐彩子~	KICA7654
ステレオドラマもっと！ときめきメモリアルSEP~featuring 朝比奈夕子~	KICA7666
ステレオドラマもっと！ときめきメモリアルOCT~featuring 館林美晴~	KICA7667
ステレオドラマもっと！ときめきメモリアルNOV~featuring 如月未緒~	KICA7668
ステレオドラマもっと！ときめきメモリアルDEC~featuring 古式ゆかり~	KICA7683
ステレオドラマもっと！ときめきメモリアルJAN~featuring 紐緒結奈~	KICA7684
ステレオドラマもっと！ときめきメモリアルFEB~featuring 早乙女好雄~	KICA7685
ステレオドラマもっと！ときめきメモリアルMAR~featuring 早乙女優美~	KICA7686
ステレオドラマもっと！ときめきメモリアルAPR~featuring 伊集院レイ~	KICA7687
CDドラマ ときめきメモリアル パート2~featuring 藤崎詩織~	KICA7646
価格3800円	
ときめきメモリアル~オリジナル・ゲームサントラ~（2枚組）	KICA7675
価格4200円	
ときめきメモリアル ヴォーカルベストコレクション	KICA7681
価格2200円	
ときめきメモリアル 対戦パズルダマ オリジナルゲームサントラ	KICA7699
価格3000円	
ときめきメモリアル SOUNDコレクション2	KICA7701
金月真美 TOKIMEKI	KICA7700

※注意！大人気商品のため、一時的な品切れや入荷の遅れにより、発送に1ヵ月以上かかる場合がございます。


Winding
HEAT™
ワインディングヒート
© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



KONAMI

コナミ株式会社 本社／〒[illegible] 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL [illegible]

日本人なら漢字だ

蒼穹紅蓮隊

そうきゅうぐれんたい

©EIGHTING/RAIZING 1996

追尾レーザーのシステム解説と、各機体の紹介いってみよう。

担当：「[illegible]」

今回はついにプレイ取材をさせてもらえたので、前回までで紹介できなかった「追尾レーザー」のシステムや、3人のパイロットが搭乗するそれぞれの機体の性能についても詳しく解説していこう。

まず、プレイした感想としては「追尾レーザー」システムの操作感覚が新鮮で、爽快感満点だった。

「ウェブ」というワイヤーフレームによる照準、「追尾レーザー」による攻撃のテンポが実に気持ちいいんだな。

「追尾レーザー」のシステムについては後で詳しく説明するけど、何も難しいことはなく[illegible]ターできると思う。

また、このゲーム[illegible]る横画面縦シューなのだが、[illegible]口入ってる処理”というのは[illegible]なかった。

プレイしている感覚は[illegible]の縦シューと変わらないから、違和感なくゲームを楽しめる。

追尾レーザーについて

特に変わったところはないが、まず、通常の操作について触れておこう。

8方向レバーで自機の移動、ボタンは3つあり、それぞれショット、ボンバー、切り替えになっている。

切り替えボタンについては後で説明するが、他はごく普通だ。

ショットボタンは連打すると、通常のショット[illegible]れる。

追尾レーザーを使いたい時は、まずこのショットボタンを押しっ放しにしてみよう。

すると、写真①のように自機からワイヤーフレームが立体的に展開される。このワイヤーフレームのフィールドは「ウェブ」と呼ばれ、この「ウェブ」内に入った敵に照準マークが付くようになっている。

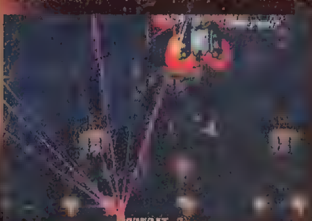
ここでショットボタンを離すと、照準マークが付いた敵機にむけて、追尾レーザーが発射される。



ボタンを離せば発射！



写真①「ウェブ」内部の敵[illegible]（この場合パーツ）に照準が付く。



同じく集中型のウェブ。



八指多機「信竜」の拡散[illegible]

[illegible]レーザーはため撃ちなのだ。

[illegible]「集中型」と「拡散型」の2種類の追尾レーザーが装備されていて、切り替えボタンを押してチェンジすることができる。

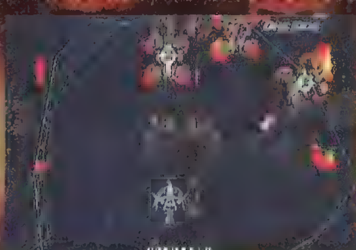
「集中型」の追尾レーザーは、ウェブが狭く、発射されるレーザーは強力なものになっている。

「拡散型」の場合、ウェブは大きくて、敵機を捕捉しやすいが、威力は少し落ちる。

[illegible]「拡散型」が有効だし、中型機がコロコロいる所や、対ボス戦は「集中型」を使っていくのがよさそうだ。

ウェブは、種類によって[illegible]度の差はあるものの、自機を動かすレバー操作とともに多少動くようになっていて、積極的に敵を照準できるように[illegible]

[illegible]

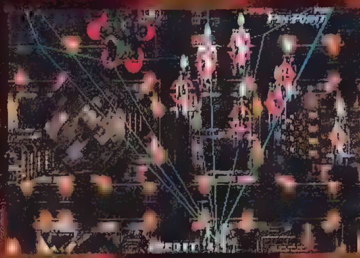


[illegible]照準して攻撃することが可能になる。

[illegible]度が違う[illegible]機は、ショットでは攻撃できないのだ。

スコアラーが気になる、点数システムとのからみもこの辺にあり、自機と一度も[illegible]をあわせずに、上空や低空を

ついに暴かれるのか？禁断の秘密…？
衝撃！謎の新作大解析！


高度の違う敵機もロック可能。

逃げて行く敵機を攻撃するには追尾レーザーをばんばん使っていかなくてはならない。

もちろん、低空からだんだん接近して来る中型機を自機と同じ高度に来るまでに破壊したりもできる。

敵機の撃墜率によって、面クリア時のボーナスが大幅に変わるので、2種類の追尾レーザーを駆使し、あるいは通常ショットもうまく使い分けて、敵機を一機も残さず撃つのが、スコア狙い時の基本方[illegible]になるだろう。

[illegible]ボンバー[illegible]

ボンバーにはこのゲーム独特の使い方があるので解説しておこう。

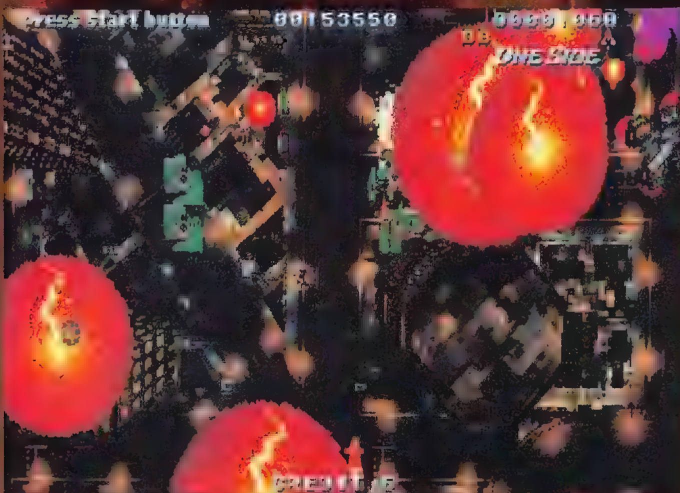
ウェブを展開していない時にボンバーを発射すると、通常の一点集中型のボンバーとなる。

ウェブを展開、敵機を照準している時にボンバーを発射すると、拡散ボンバーに変化し、小型のボムが多数、照準した敵機に向かってホーミングしていくのだ。

耐久力のある中型機が同時に多数出現する場所で、威力を発揮してくれるだろう。



照準オンして…



ンバーを撃つだけ。



スコア狙いの時、撃墜率アップに必要なテクニックになるようだ。

[illegible]ーについては機体に[illegible]

ここまで[illegible]

ウェブによる[illegible]ホーミングレーザー[illegible]ンバーによる攻撃が[illegible]り理[illegible]

スタート〜1BOSS

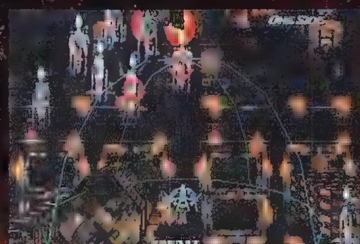
では、ゲームスタートから、1BOSS撃破、面クリアデ[illegible]をお見せしよう。

キャラ選択すると、カタパルトから射出されるデモが入る。

このゲーム、各ステージのスタート時に作戦内容と、攻撃目標が指示されるのだが、漢字[illegible]らけのメッセージがしぶい。

一面スタート時は、始まってすぐに「眼下の敵に照準せよ」というメッセージが入る。


P.アイテムを回収するのだ。


とりあえずおすすめの「紫電」


マニアック機体の「[illegible]牙」

追尾レーザーのシステム[illegible]説のところでも触れたけど、このゲームは敵機が、自機と違う高さを飛んでいる[illegible]多い。

こういう敵機は、[illegible]ザーでしか攻[illegible]ので注意。

画面を[illegible]て、敵が自分と[illegible]を飛んでいるかどうかを見きわめられるようにしなくてはいけない。

一面スタート時は、まだ通



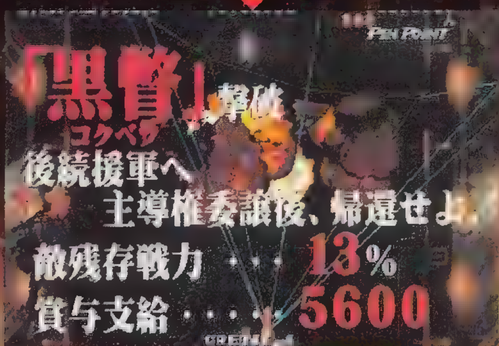
ボスの分析データ。



[illegible]×4の攻撃[illegible]



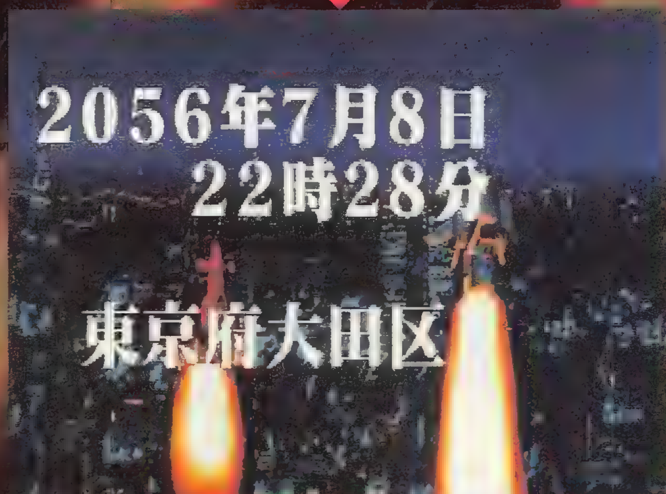
[illegible]の攻撃。



敵残存戦力[illegible]







自社ビルのカタパルトから[illegible]

早ショットでパワーアップしていないから、追尾レーザーを多用していこう。少し進むとアイテムキャリアーかPを落として行くので、しっかり回収しておこう。ビル群の上空を抜けて、海上に出て少しすると、すぐにボスが登場する。ボス登場時には警告音が鳴り、ボスの分析データを表示してくれる。

この分析データの推定武装というのが、ちゃんとゲーム中の攻撃を示しているので、どれがどの攻撃なのかチェックしてみると面白いよ。

ボスを撃破すると、撃墜率とクリアボーナスが表示されるのだが、このゲームの設定ではパイロットは全員サラリーマン[illegible]与支給[illegible]芸コマ[illegible]

この[illegible]システムを核としたゲーム性はもちろん、キャラクター演出も最高。特にサウンドの素晴らしさはもうトップって感じ。発売を楽しみに待とう。



2面スタート時の[illegible]ツコ良さ[illegible]次号を[illegible]

S.O.Q-004　パイロット
八指多　薫
ヤシダ　カオル
（株）尽星重工 軌道事業部 防衛２課 課長





S・O・Q-001 屠竜（とりゅう）

パイロットは八指多薫。「屠竜」は、スピード、攻撃力のバランスがよく扱いやすい機体となっている。

まずは2種類の追尾レーザーを見てみよう。

拡散型…ONE SIDE

「屠竜」の拡散型追尾レーザーは、ONE SIDEと呼ばれる半球型、巨大なドーム状のウェブを装備している。

画面の大部分をカバーでき、自機もすっぽり覆われていて、画面の左右や後方から出現する敵機も苦もなくロックオンする事ができる。

発射されるレーザーは、さすがに集中型のショットパワーには及ばないが、ザコしか出ない場所では何の問題もなく使っていける。

「屠竜」の場合、通常戦闘はONE SIDEだけで十分こなせそうだ。

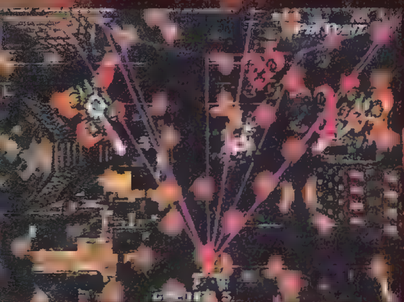
集中型…PIN POINT

「屠竜」の集中型追尾レーザーは、PIN POINTと呼ばれる八角錐型のウェブを装備している。

発射されるのは、レーザーというよりは、ファイヤーボール状のものになっている。

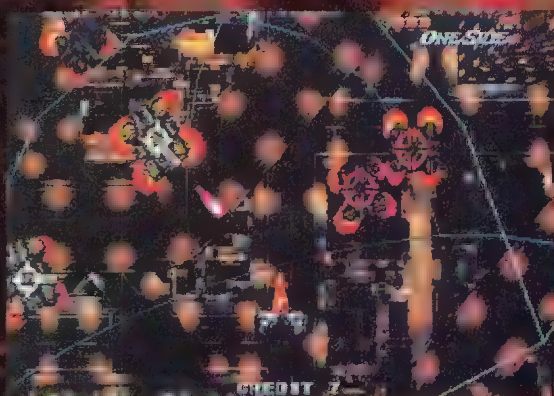
ショットパワーは、ONE SIDEに比べるとやはり高いようで、耐久力のある中型機が多数出現する場所や、ボス戦で威力を発揮してくれる。

機体によって、通常ショットにも違いがあるぞ。「屠竜」の場合、一般的なワイドショットになっていて、特に癖のない使いやすいものとなっている。



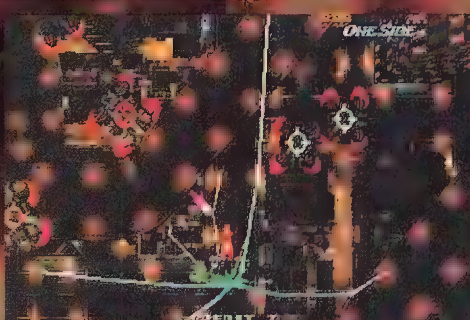
「屠竜」集中型のウェブ。





「屠竜」拡散型のウェブ。



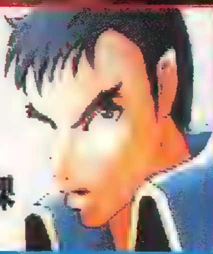


S.O.Q-025　パイロット

朏　良太

ミカヅキ　リョウタ

(株)尽星重工 軌道事業部 防衛2課





S・O・Q-010 紫電（しでん）

パイロットは朏良太。「紫電」は、移動スピードと照準範囲の広さが特長となっている機体だ。

☆拡散型…ALL RANGE

「紫電」の拡散型追尾レーザーはALL RANGEと呼ばれる完全に球状のウェブを自機を中心として展開する。ONE SIDE以上の効果範囲を持ち、前後左右どこから敵機が出現してもサクサクと照準してくれる。

この追尾レーザーは、発射されて敵に当たっても、敵が画面上から消えて破壊されるまでに少〜しだけ時間がかかる。

だから、レーザーを照射しながら、通常ショットを撃つことにより威力の低さをカバーしていくことが必要だ。

☆集中型…ONE SIDE

これは、「屠竜」のONE SIDEと全く同じものだ。ALL RANGEだとザコですらスムーズに処理できない場面があるので、耐久力のある敵が出現する場所ではこちらを使うほうが良いだろう。

「紫電」の場合、通常ショットは、ワイド＋ホーミングとなかなかめぐまれていると言える。ザコに対しては有効だ。

ロックオン範囲の広さ、3機中最速のスピードでショットパワーの低さをカバーしていけば、けっこうイケる機体だろう。

「紫電」集中型のウェブ。





「屠竜」と同じレーザーだ。



「紫電」拡散型のウェブ

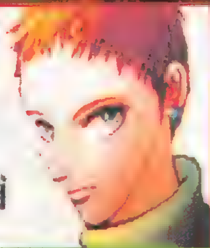


サブウェポンがホーミングだ。



威力はちょっと弱め

S.O.Q-010　パイロット
国村　リカ
クニムラ
(株)尽星建設 豊の海防衛部 主任補





S・O・Q-025 鵬牙（ほうが）

パイロットは国村リカ。「鵬牙」は最も扱いにくくマニアックな機体だ。ショットパワーの点では、優れているが、スピードは3機種中最も遅い。

☆拡散型…PIN POINT

ウェブの形状は、「屠竜」のPIN POINTと同じだが「鵬牙」の場合、発射されるのは通常のレーザータイプのものだ。

「鵬牙」は集中型のウェブがかなり特殊なので、どちらかといえば使いにくい。主にPIN POINTを使うと良いだろう。

☆集中型…SHARP

「鵬牙」の集中型追尾レーザーのウェブはSHARPと呼ばれるものだ。

非常に特殊で、慣れないと使いづらいウェブである。

すべてのウェブは、自機と連動して多少動くのだが、SHARPの場合は、レバー入力と逆方向を向くようになっていて、制限なく自機の周りを動けてしまうのだ。

発射されるのは、「屠竜」のPIN POINTと同様なファイアーボール状の物で、威力はある。

ウェブ・コントロールをし[illegible]

「鵬牙」は通常ショットまでもがマニアックな機体で、レバーの左右で発射角を調整できるサブショットが装備されている。

使いこなせば決して弱い機体ではないだろう。



「鵬牙」集中型のウェブ



…拡散型のウェブ



「屠竜」とは違い…



サブショットの発射角を変えられる。



…いが、強力だ。



プロを目指す
体験入学
開催中
カルチャーブレーンから
VIRTUAL
飛龍の拳
プレイステーションに登場!!
バーチャル体感
バーチャル飛龍に会える!
違いを見つけに来てください。
バーチャル飛龍の拳
Tシャツプレゼント
◆開催日◆ 毎月 第2・第4土曜日 開催予定
◆時　間◆ PM 2:30〜PM 5:00 上記日程以外にも要望が多ければ随時開催します。
◆学院説明会◆ 随時受付中 地方（仙台、新潟など）での説明会も開催予定です。
◆体験内容◆ プログラミング授業やポリゴン実習など、本学院独自の教育に触れられます。さらに、今なら話題の3D対戦格闘ゲーム『バーチャル飛龍』に会える。
◆体験入学受付◆ 事前に、ハガキまたは電話にてご一報下さい。
ワンランク上の教育
1. ここまで学べる最先端授業
3DCG、ポリゴン格闘ゲームやインタラクティブムービーまで学習できる。
さらに、最新の情報・技術を常にリアルタイムで授業に導入します。
2. 安心して学べる小人数制
高度な授業内容でも生徒の一人一人に合わせた教育プログラムだから安心。
マンツーマンに近い形式の時間外オープン授業でフォローアップも万全。
3. 就職率100%を目指す支援制度
企業が求める高い技術力と社会人常識を持った人材を就職講座などで育成。
最大1年間、無料講習や企業紹介が受けられる就職支援保証制度を導入。
※就職支援保証制度は、規定単位を取得した学生が対象です。
'97年度入学案内書送付中 募集学科(全日制) ■ゲームクリエイター 本科(2年制)50名 ■CGデザイナー 本科(2年制)50名 ■マルチメディア 本科(2年制)20名
■研究課程 各本科修了後1〜2年間
■短期コース（3ヶ月、6ヶ月、1年）
■専攻 ゲームプログラミング/企画・シナリオ/ゲームサウンド/Macオペレート/DTP/DTV/グラフィック/CGキャラクター/CG アニメ/イラスト/ゲーム マルチメディア/その他
※一部専攻コースの変更がある場合があります。
本物が学べる
カルチャーブレーン
コンピュータアート学院
〒130 東京都墨田区太平2-5-7 学院本部
ご注意：学院案内送付ご希望の方は、年齢、職業、電話番号も必ず明記の上、左記住所へご請求下さい。
電話入学相談
☎03-3829-0867



GALS ISLAND
ゲーメストムックVol.45
GALS ISLAND
~Sweet Memorie~
ギャルズアイランド ~スイートメモリー~
1 メーカーイラストが熱い！
ギャルアイのために描き下ろされた、メーカーイラストが
満載！更に開発者へのインタビューも掲載！
2 ニューフェイス・キャラが熱い！
ショートカットフリークの女神・さくらちゃんや、ついに
KOF参戦の藤堂香澄ちゃん、リアル麻雀シリーズの新顔・
PVI 4人娘などなど。今をときめく新星アイドル達をBIGに
大特集！
3 おなじみ・ゲーム美少女が熱い！
過去のギャルアイでNO.1に輝いたナコルル・春麗をはじめ、
舞・モリガン・ハニーなど、ファンの心をガッチリキャッチ
したおなじみキャラ達も完璧フォロー！
4 キャラクターランキングが熱い！
読者諸君の投票により人気NO.1美少女を決定するキャラク
ターランキング。大好評のこの企画は、今回もちろん健在。
みんなの声を1票1票集計した結果を大・発・表！
5 読者投稿が熱い！
あまりのうまさに、ウットリ・ホレボレの読者イラストや、
思わず爆笑間違いなしのオモシロ投稿もバッチリ掲載！
みんなの熱い思いが詰まった1冊です！
©CAPCOM ©SNK
8月26日発売
1,280yen
SHINSEISHA

ゲーメストムック/EXシリーズ
怒濤のラインナップ



サイバードール

SS版 8月9日発売
定価980円（本体951円） A5版

人類に未来はあるのか…

○近未来を舞台としたサイバーパンクRPG。主人公は自らの身体をパーツ化し付け替えることによってレベルアップしてゆく。特殊なシステムを持ったこの「サイバードール」を120%楽しむためのパーフェクトブック登場！



Fighting Illusion K-1 GRANDPRIX

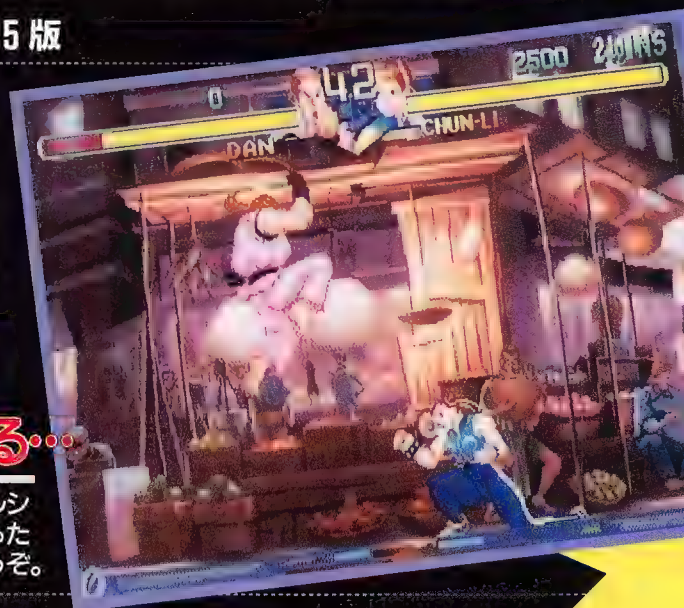
PS版 8月9日発売
定価980円（本体981円）A5版

最強の格闘戦士たち…

○史上最強の「K−1」を忠実に再現した格闘ゲーム。あのアンディ・フグがピーター・アーツが君のPSで甦る！A1機能を搭載した「Fighting Illusion K−1 GRAND PRIX」の全てがわかる。この本で君も最強を目指せ！

ストリートファイターZERO2

PS版・SS版 PS版8月9日発売 SS版発売未定
価格未定 A5版



18人の格闘家たちの熱き魂がここにある…

○超人気のストZEROの続編がついにPS版で登場だ！新たにダルシム、ザンギエフ、元、ロレント、さくらが参入して闘いがより過激になったこの「ストZERO2」をパーフェクトに攻略！一家に1冊、ぜひどうぞ。

ラングリッサーIII

SS版 9月13日発売予定
定価980円（本体951円）A5版

新システムを引っ提げてラングリッサー最新作始動！

○数々の新システムを搭載して登場の「ラングリッサーIII」の魅力を徹底研究！3Dパノラマタクティクスの戦闘システムをわかりやすく攻略。進化した「ラングリッサーII」を骨の髄までしゃぶり尽くす究極の1冊だぞ！

株式会社 新声社 ゲーメストEX編集部

SNK イラストレーションズ

ゲーメストムックVol.39

発売日:8月2日

価　格:2000円

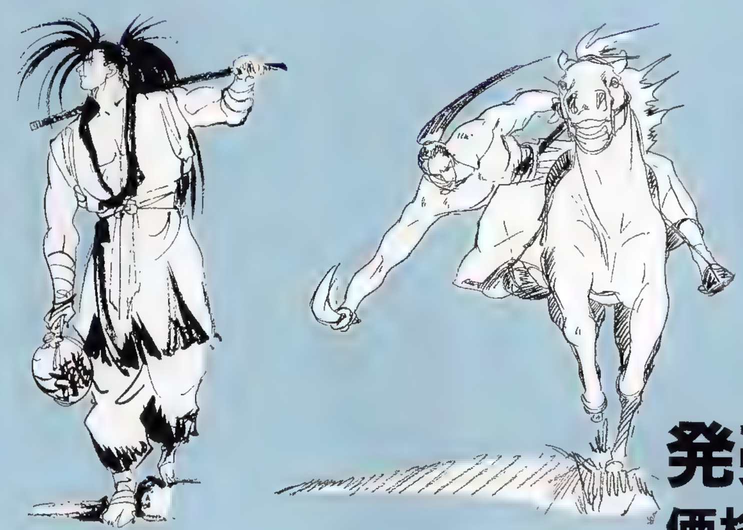
注目1　この夏の話題作「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」から「アテナ」「怒」などレトロゲームまで豪華絢爛なビジュアル。
注目2　一目でSNKの歴史がわかる「SNK年表」。
注目3　SNKの精鋭デザイナー陣のインタビュー。
など内容盛りだくさん！



満を持して堂々リリース

SNK設定原画コレクション

ゲーメストムック Vol. 40



「餓狼」「龍虎」「サムライ」「K・O・F」とSNK格闘ゲームはもちろん、あんなゲームやこんなゲームの開発段階の設定原画や、企画段階の設定原画を一挙掲載！
デザイナーの息づかいを感じてくれ!!

発売日:8月2日

価格:1200円

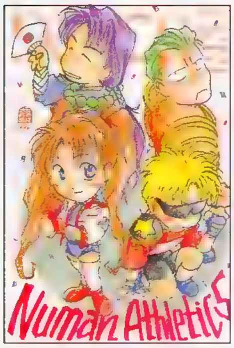
カラーアイランド 16ロックちゃん

最近、家庭用ゲーム機との互換基板が増えきて、家庭用とアーケードの境界線がフニャフニャムニョムニョ以下略的な意見がある人はアイランドまでお便り下さい。

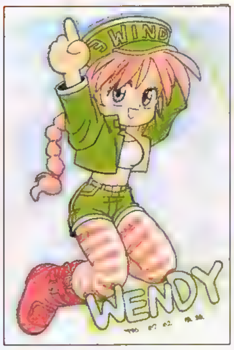
言い忘れましたが、アイランド増刊に投稿して載いた人の中から抽選で、『豪華絢爛・ゴリ詰めアイランドテレカセット』を20名の方に中プレゼントします。奮って投稿してね。



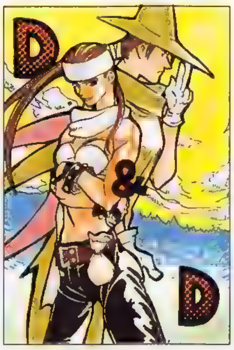
☗(福岡県　ルパン8世君)



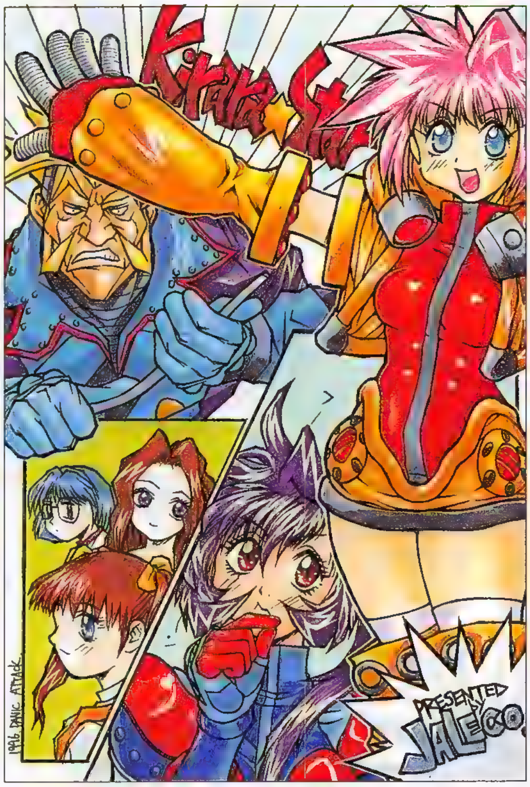
☗(新潟県　武田未曾有さん)
☆とりあえずまだまだニューマンには遠いんで、今年はアトランタ応援しとこーか！



☗(愛知県　陵睦君)
☆風向きいつも明日ッ向き！



☗(東京都　海乃ささたさん)
☆2PコンビだとシックエンドアダルティーだU。



➡(大阪府　パニックアタック君)
☆ジャレコにはこの勢いとテンションで世紀末を駆け抜けてほしい次第。

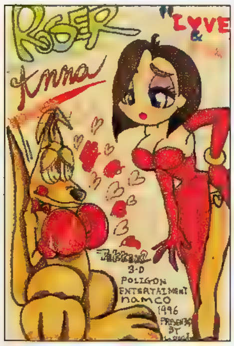


☗(東京都　海苔たま子さん)
☆優しさと微睡みの国からきました。



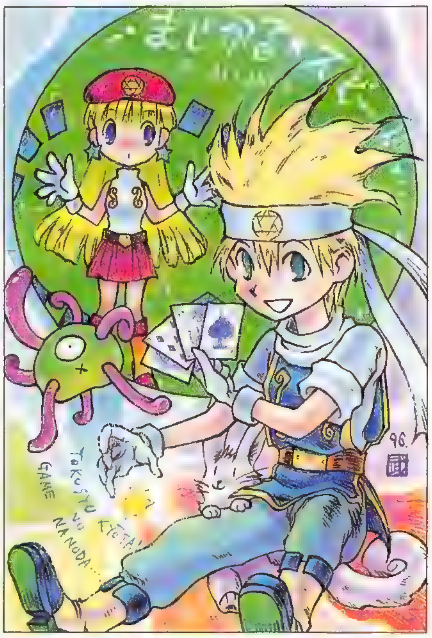
☗(徳島県　へたっぴ・ぶくさん)
☆よい子は危険だから真似すんなチックアクションが続出のゲームだったぜ…。


☗(東京都　矢萩千富さん)
☆香港ではセクシーサラマンダになっとるよ。



⬅(千葉県　からしまざくろさん)
☆わりとロジャ○ラビッ○は好きでしたよ❤

➡(福岡県　武術師さすけさん)
☆ぐおっーステになつかすーマディスピ。ピンバシチャンプで2に備えろ(予定ナシ)。





➡(宮城県　神武ひろよしさん)
☆カラーでもD&D人気あるなぁ。お、スナフキン赤いじゃん。

次回予告

いやー何か久しぶりの予告。最近やってなかったお題イラスト特集を復活させますぜ。で、お題その一『花とゲームキャラ』、その二『オヤジ魂』。共に締め切りは8月末日消印有効。奮って投稿頼みまーす。

来月はゼロ2増刊復活大会かな。



夏袋お買い上げの人の中から総計300名様にWプレゼント!!
サターン、プレステ、N64（その他いろいろ）が抽選で当たる！

'96夏袋、熱いぜ！

'96夏袋
価格3000円 送料：E
通販番号：TP-12







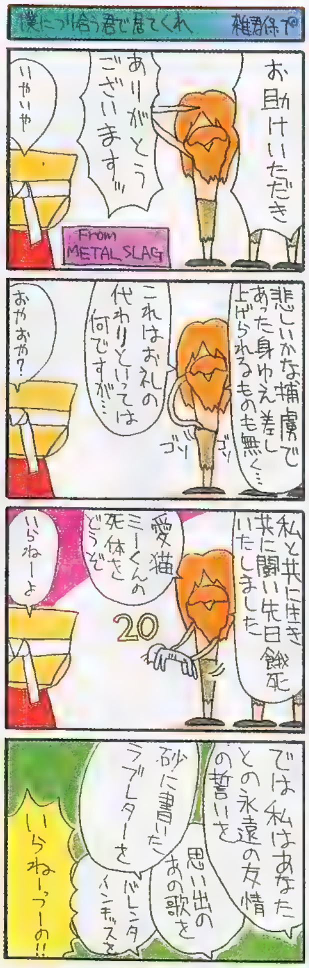
夏袋はお買い得価格のナント3000円ポッキリ。3000円以上ものが入ってたって3000円以上はじぇんじぇん頂きません。中身は買ってからのお楽しみの福袋形式。とはいっても当たりハズレのないように、

1. ZERO 2 豪鬼またはダンTシャツ
2. メルティうちわ
3. ゲレンジャー手ぬぐい

の読サビオリジナルグッズ３点セットはどの夏袋にも入ってマス。で、さらに巨運の持ち主にはときメモフィギュアやときメモジグソーパズル、ナコリムテレカが挿入されているやも。

※複数注文の場合、別送のため到着日が異なります。
※お申し込みは９月13日消印分までを有効とさせていただきます。

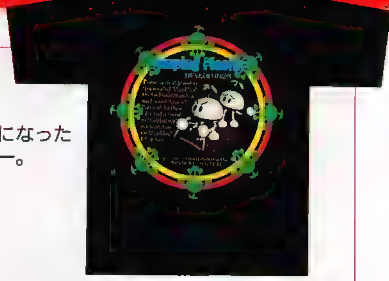
GAMEST通信販売読者サービス部





ペルソナTシャツ
価格2400円 送料：E
通販番号：AT-13

ジャックフロストTシャツ
価格2400円 送料：E
通販番号：AT-12



ムームー星人がTシャツになったむー。買ってよ、ムームー。

ムームー星人Tシャツ
価格2400円 送料：E
通販番号：SC-01



10周年Tシャツ（黒）
価格1800円 送料：E
通販番号：AN-01

「より良いモノをみなさまへ」を合言葉にTシャツの品質を格段にグレードアップ（一生懸命やりました）。ちょっとお値段は上がってしまったけれど、それだけの価値は絶対にあるはず。デザインはプリント倶楽部のMCで大ブレイクのジャックフロスト氏とペルソナ。それとムームー星人の３枚。

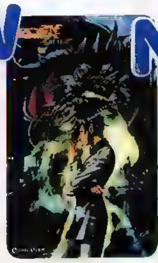
何が何でも10周年。今なら10周年モノなら何でもグッズになりそうな勢い。とりあえずTシャツは押さえておくか、ということで〝てーしゃつ〟が出るっス。

NEW



ジャックフロストテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：AT-9

NEW



ペルソナテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：AT-11

可愛らしい小悪魔ジャックフロスト（涼しげである意味夏向き）と渋くて渋すぎて、とことん渋いペルソナのテレカ、新発売！



サイキックフォースTシャツ（白）
価格1800円 送料：E
通販番号：TA-05

サイキックフォースTシャツ（黒）
価格1800円 送料：E
通販番号：TA-06

ガレッガ 8.30ビデオ化！



ヘヴィ級シューティング、バトルガレッガがその全容をビデオに収めて8.30にリリースされる事が突如判明、この度とり急ぎ紙面に掲載した次第だ。内容は主に４号機とミヤモトを使用したキャサ夫による怒涛のスコアアタック。洗練されたパターンはまさに華麗。価格5800円 収録時間60分付録12インチCD

バトルガレッガ ビデオ
価格5800円 送料：H
通販番号：GU-27

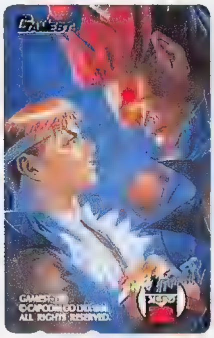


ソニアテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：TA-03



ウェンディテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：TA-04

キャラ人気爆発気味のサイキックフォース、Tシャツを身にまとって対戦に繰り出そう！



ZERO2 ADテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-118



さくらテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-119



ゲーメスト杯ZERO２大会ではたくさんの人が「滅」や「天」のTシャツを着て参加してくれていたし、たくさんの人が買っていってくれた。……感謝御礼。

ZERO2 豪鬼Tシャツ
価格1800円 送料：E
通販番号：C-120



豪鬼Tシャツ
価格1800円 送料：E
通販番号：C-71

NEW



E雀ハイスクールテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：SK-22

E雀テレカ、買ってもいーじゃん！

GAMEST通信販売読者サービス部



ZERO 2の大会でライターのきらり屋サン(司会)が着ていたのがコスパ提供のコレ。出来もよく、カッコ良かった(可愛らしかった)です。注：制服以外の付属品は付きません。

さくらコスチュームS
価格30694円 送料：E
通販番号：COS-C1065S
さくらコスチュームM
価格30694円 送料：E
通販番号：COS-C1065M
さくらコスチュームL
価格30694円 送料：E
通販番号：COS-C1065L



なかなか汎用性のありそうな手甲。でもとりあえずはさくら用カナ。

格闘キャラクター用　手甲
価格3069円 送料：E
通販番号：COS-C1063



これで君もサキエル！ただしくれぐれもこれを着て第三新東京市には行かぬよう…。

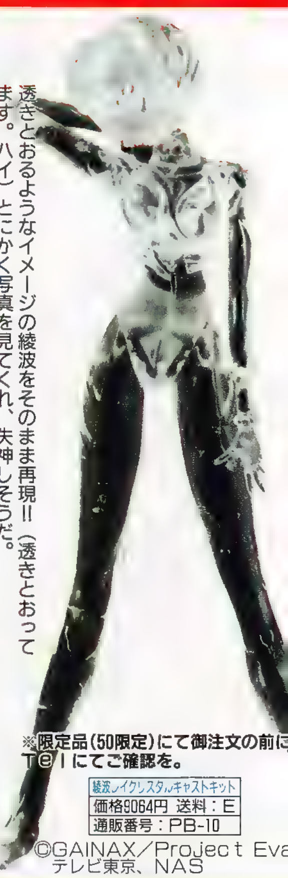
サキエルTシャツM
価格2060円 送料：E
通販番号：COS-C1064M
サキエルTシャツL
価格2060円 送料：E
通販番号：COS-C1064L



いや～最近コスプレはZERO 2のさくらといい制服系が絶好調のようですね～(おっちゃんはもう嬉しくて涙がでそうだよ)。あ、そうそうあくまで制服のみの販売なのでペンペンとかはついてこないぞ。

私立清華女子高等学校制服S（卒業）
価格30694円 送料：E
通販番号：COS-C1067S
私立清華女子高等学校制服M（卒業）
価格30694円 送料：E
通販番号：COS-C1067M
私立清華女子高等学校制服L（卒業）
価格30694円 送料：E
通販番号：COS-C1067L
私立清華女子高等学校制服XL（卒業）
価格30694円 送料：E
通販番号：COS-C1067XL

第三新東京市立第壱中学校女子制服S エヴァンゲリオン
価格35844円 送料：E
通販番号：COS-C1066S
第三新東京市立第壱中学校女子制服M(エヴァンゲリオン)
価格35844円 送料：E
通販番号：COS-C1066M
第三新東京市立第壱中学校女子制服L(エヴァンゲリオン)
価格35844円 送料：E
通販番号：COS-C1066L
第三新東京市立第壱中学校女子制服XL(エヴァンゲリオン)
価格35844円 送料：E
通販番号：COS-C1066XL



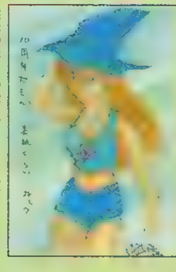
透きとおるようなイメージの綾波をそのまま再現!!（透きとおってます。ハイ）とにかく写真を見てくれ、失神しそうだ。

※限定品(50限定)にて御注文の前にTelにてご確認を。

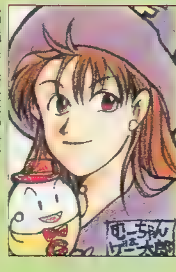
綾波レイクリスタルキャストキット
価格9064円 送料：E
通販番号：PB-10

今月のむーちゃん＆ゲー太郎

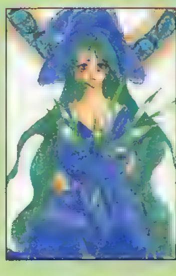
●うきゃ～！けっきょく一郎君のライヴには行けずに印刷所と逢い引き…。JAFコンにも行けそーにないし、あーどこかに出たい！EXPO終わったら旅に出てやるぅ(予定)。話は変わって、サイキックムックの反響がけっこうあってうれしいです。コマンドミス＆誤植、ゴメン。重版では直ってるハズ…。



（茨城県　北条カズラ ミさん）
☆うむ、むーちゃんを表紙に！と嘆願書が猿渡さん宛に1万通ぐらい届けば実現するかも。



（沖縄県　唐津茶留君）
☆むー＆ゲーの名前はゲームから取ったって知らない人も多いみたい。すぐ気付くと思うんだけどなあ。



（山口県　未和さん）
☆アダルティックなめずらしいむーちゃん。でもこの2人って、いったい何歳だろうね？



（東京都　ウラン235さん）
☆助言…ありがとう(苦笑)。ハガキの先行入力は大歓迎。年号とか入ってないともっとOK。次の年に生かせるしね。

はい、今月はここまでザンス。目次イラスト、カラーどっちもどんどん投稿してね。宛先はアイランド宛に一緒に入れても、今月のむーちゃん宛でも目次むーちゃん宛でも何でもOKザンス。

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
●ご入金後から商品のお届けまで20～30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
●価格はすべて税込みです。
●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

送料				
A	何個でも……100円	D	3個まで……200円 / 4個以上……400円
B	2個まで……100円 / 3個以上……200円	E	何個でも……500円
		F	何個でも……800円
C	1個なら……200円 / 2個以上……400円	G	単品発送……800円
		H	何個でも……(サービス)無料

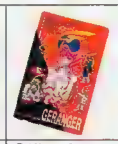
◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。
例：デビロット様テレカ1枚……100円(A)
龍虎2おとめ～ずポスター1組(単品発送品)……800円(F)
ジャッキー革ジャン1着……500円(E)
極バロレポバ2冊……400円(C)
以上の商品を、一括注文された場合の送料はF＋E＝1300円となります。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー：10点



②ゲレンジャーテレカ：20点



③吉崎観音テレカ：20点

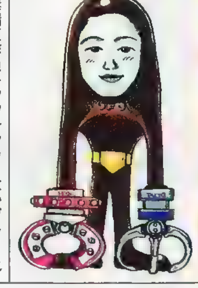


④システム手帳：30点

⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社
お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月～金:AM10:00～PM5:00)

毒錆戦闘員の叫び



（毒錆工作員キャッチャラーなかグレート）
☆昨日も居酒屋にて「身分証見せて下さい」と言われ不機嫌になった、クールでホットな23歳。

TVKテレビでガンダム見たーっ！（水、木0：10より）たまたま見た時がなんと"ジャブローに散る"、ラッキィ…。今月の毒錆の話題といえばハイグレードTシャツですか。主に生地が良くなって新登場!!肌触りがなんとも心地よろし。一君は生きのびることができるか。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02	東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

0 0 1 5 0 − 4 − 9 8 4 2 0

金額　千 百 十 万 千 百 十 円

※

加入者名　株式会社　新声社　DSB 30

料金　　特殊取扱

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					

送料　　円

払込人住所氏名（郵便番号　　　住所・氏名はフリガナをふってください

※

（電話番号　　−

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

受付局日附印

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号　0 0 1 5 0 − 4　通常払込料金加入者負担

右詰めにご記入ください

9 8 4 2 0

加入者名　株式会社新声社　DSB 30

金額　千 百 十 万 千 百 十 円

※

払込人住所氏名

※

料金（消費税込み）　円

受付局日附印

特殊取扱



8月のイベントスケジュール

月間イベントKOF'96 5人抜き

日付	店舗	イベント
3日(土)	全店	KOF96大会 入荷しているはずだ! 遅れたらゴメンね
4日(日)	東京 大阪 名古屋 札幌	PS版ハイパーオリンピックインアトランタ大会 闘姫伝承大会 サイキックフォース大会
9日(金)	東京	中平先生サイン会
10日(土)	東京 大阪 名古屋 札幌	MTG日本語4th大会 ラストブロンクス大会(別会場) KOF'96女性のみ大会 ヴァンパイアハンター大会
11日(日)	東京 大阪 名古屋 札幌	KOF'96大会 KOF'96大会 KOF'96大会 中平正彦先生サイン会
17日(土)	東京 大阪 名古屋 札幌	ときメモぱずるだま大会 中平正彦先生サイン会 今野&のんのん先生サイン会 ヴァンパイアハンター大会
18日(日)	東京 大阪 名古屋 札幌	侍スピリッツ大会 PS版TOBAL NO.1大会 中平正彦先生サイン会 鉄拳2大会
24日(土)	東京 大阪 名古屋 札幌	マジカルドロップ2大会 今野&のんのんサイン会 ときメモぱずるだま大会 ストリートファイターZERO2大会
25日(日)	東京 大阪 名古屋 札幌	ファイティングバイパーズ大会 サイキックフォース大会 パズルファイターⅡX大会 ラストブロンクス大会
31日(土)	東京 大阪 名古屋 札幌	がんばれ!ギンくん大会 スーパーパズルファイターⅡX大会 ストリートファイターZERO2大会 リアルバウト餓狼伝説大会
1日(日)	東京 大阪 名古屋 札幌	月間イベントKOF'96 決勝大会

ゲ屋瓦板

1996.8.30/9.15 瓦板第84号

夏!夏!夏!! 夏袋の夏だ!

今年は通販サービスとは内容が異なる夏袋。絶対チェックしてね

メルティでーっす!今回はダメよ、忙しいからボケてる暇はないの。ゴメンね。

素肌を見せるアテナ! 月イベントはKOF'96

もうOKよね。'96がやってきました。8月はこれで燃え上がってちょーだい。月間イベントで5人抜きでーす。

真夏のサイン会開催

8月9日に発売される大人気コミックストリートファイターZERO2。今回はこの発売を記念してゲ屋全店でサイン会をおこないます。

9日(金) 東京店
11日(日) 札幌店
17日(土) 大阪店
18日(日) 名古屋店

サイン会はすべて午後2時開始。詳しいことは各店へお問い合わせください。

また、ゲ屋初、同人作家をお招きしてのサイン会をやっちゃいまーす。今野&のんの先生といえばときメモ本で有名よねっ。みんなぜひきてね。

17日(土) 名古屋店
18日(日) 大阪店

こちらも14時開始です。

ゲーメストワールドフェア ゲ屋全店で開催中

ビッグな情報をもう一つ。現在ゲ屋でゲーメストワールドを買うともれなくワールド編集部特製ワールド通信(ペーパー)がもらえるよ。その他原画展示なども予定してまーす。ワールド買うならゲ屋だねっ!

ゲ屋からのお知らせ

皆さまいつもゲ屋にご来店いただき、誠にありがとうございます。さて、週末に好評開催中のゲームイベントに、より確実に参加できるために、下のような優先券を用意しました。切り取ってお持ちください。エントリーは11時から13時まで。詳しくは各店にお問い合わせください。

なお、全店イベントは2時開始予定となっております。イベント等は変更する場合がありますのでご了承ください。

8/30
9/15号
ゲームイベント
優先券

ゲ屋推薦



CDコレクション

■VIRTUAL-ON OFFICIAL SOUNDDATA
TYCY-5486

ちまたではロンとかチャロンなどと略されるこのゲーム、その他のポリゴンゲームとは一線を画した作りに驚いた人も多いだろう。それはグラフィックだけに留まらず、音楽も耳になじみ、良質のポップスとしてもいい感じである。中にはボツになった曲も収録されており、マニアも絶賛の作り。

新商品ラインナップ

(8/1〜8/30 価格はすべて税込み)

CD

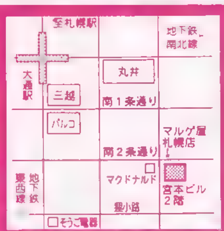
8月7日 月間ときめきメモリアルvol.1
▶キング ¥2200 ★★
8月21日 ツインビーパラダイス3 vol.3
▶キング ¥3000 ★
ツインビーパラダイス3 ボーカルバトル編
▶キング ¥3000 ★★
ときめきメモリアル ボーカルコレクション2
▶キング ¥3500 ★★★★★
長沢ゆかり3rdシングル
▶キング ¥1000 ★★
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
▶ポニー ¥1500 ★★★★★
侍魂武士道烈伝
▶ポニー ¥1500 ★★
8月21日 プリンセスメーカー3
▶ポニー ¥2500 ★
ロックマン2
ザ・パワーファイターズ
▶ソニー ¥2000
あすか120%BURNING FEST PLUS
▶ポリスター ¥2800 ★★

VIDEO・LD

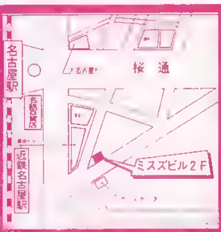
8月1日 ラストブロンクス/東京番外地
▶コロムビア ¥4944 ★★★★
新世紀エヴァンゲリオン7
▶キング V¥5300 LD¥5800

コンシューマ

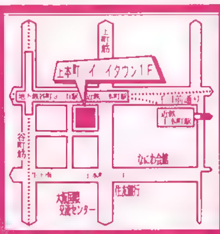
8月9日 同級生〜if〜
▶SS版 ¥7800
ストリートファイターZERO2
▶PS版 ¥5800



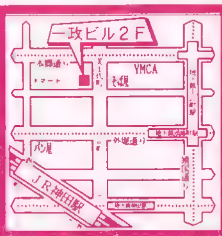
ゲ屋札幌店
8月の定休日12日
営業時間 11:00〜19:00



ゲ屋名古屋店
8月の定休日12日
営業時間 11:00〜19:00



ゲ屋大阪店
8月の定休日12日
営業時間 11:00〜19:00



ゲ屋東京店
8月の定休日12日
営業時間 11:00〜19:00

マニアにうれしい 日本信販トライカード 初心者にやさしい



《入会申し込み受け付け中》……その場ですぐお買物できるトライメンバーズカード即時発行致します。JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。らくらくショッピングクレジット（3～60回）も取り扱い中。※通販でのクレジットもできます（手続きカンタン）。

今月は買取り強化月間 どこよりも高く買取ります。

STV水滸演武	3,000
STVバーチャファイターリミックス	2,000
STVファンキーヘッドボクサーズ	2,000
STVバーチャファイターキッズ	8,000
ぷよぷよ	5,000
ぷよぷよ通	10,000
ポトポト	3,000
コラムス	5,000
イチダントアール	5,000
スタックコラムス	3,000
テトリス	7,000
フラッシュポイント	4,000
スパイダーマン（サブ）	10,000
ドラゴンボールZVR（サブ）	3,000
ソニックザヘッジホッグ（サブ）P無	2,000
ザ・Jリーグ（サブ）	1,000
MVP	1,000
クラッチヒッター	2,000
バンクパニック	6,000
ワンダーボーイ	12,000
モンスターレア	7,000
チャンピオンベースボール	3,000
忍	8,000
フリッキー	28,000
サンダーフォースAC	12,000
ムーンウォーカー	10,000
ゲインググランド	55,000
タイトー	
レイストーム	特価
サイキックフォース	特価
究極タイガーⅡ（サブ）	特価
バブルシンフォニー（サブ）	特価
パズルボブル2（サブ）	特価
ダライアス外伝（サブ）	特価
ハットトリックヒーロー'95（サブ）	特価
エレベーターアクション（サブ）	特価
グリッドシーカー	15,000
メタルブラック	30,000
ガンフロンティア	20,000
プリルラ	40,000
バブルボブル	25,000
女三四郎	25,000
サンダーフォックス	15,000
トップランキングスター	3,000
スーパーマン	10,000
陸・海・空最前線	28,000
火激	3,000
スペースインベーダー（白黒）	25,000

スペースインベーダー（カラー）	30,000
スペースインベーダーDX	12,000
キックスタート	8,000
ファイティングホーク	3,000
究極タイガー	12,000
データイースト	
ウルフファング	30,000
サンダーゾーン	15,000
ファイターズヒストリー	2,000
ワンダープラネット	15,000
臥竜烈伝	20,000
コブラコマンド	5,000
ポケットギャル	3,000
ジェネシス	8,000
トライアウト	2,000
ザ・ビッグプロレス	3,000
トリオザパンチ	50,000
ポケットギャル	3,000
迷宮ハンターG	15,000
SRD	5,000
スタジアムヒーロー	2,000
ロボコップ	5,000
ナイトスラッシャーズ	40,000
アイレム	
ボンバーマン	35,000
ぐっすんおよよ	8,000
海底大戦争	25,000
R-TYPE	15,000
大工の源さん	3,000
ガンフォース	8,000
ドラゴンブリード	10,000
テクモ	
スターフォース	20,000
リムロッキングバスケット	3,000
ジェミニウィング	8,000
でろーんでろでろ	特価
ファイナルスターフォース	18,000
タンクバスターズ	5,000
がんばれギンくん	10,000
ガンディーラー	3,000
シルクワーム	6,000
能力向上委員会	5,000
SNK	
サイコソルジャー	120,000
航空騎兵物語	5,000
ASO	15,000
脱獄	3,000
スカイアドベンチャー	8,000

名人戦	5,000
ギャングウォーズ	5,000
東亜プラン	
バツグン（ショーVer.ロム）	5,000
バツグン	35,000
フィグゼイト	8,000
ホラーストーリー	7,000
ヴィマナ	8,000
ジャレコ	
天聖龍	5,000
銀河任侠伝	18,000
P-47 ACES（サブ）	5,000
エクセリオン	4,000
ポップフレイマー	4,000
ロードオブキング	5,000
テクノスジャパン	
ダブルドラゴン	3,000
ダブルドラゴンⅡ	4,000
WWFスーパースターズ	2,000
WWFレッスルフェスト	2,000
ザインドスリーナ	7,000
出世大相撲	15,000
コンバットライブス	2,000
バンプレスト	
ウルトラマン	3,000
ウルトラマン倶楽部	3,000
マジンガーZ	15,000
SDガンダムネオバトリング	10,000
ばづり	8,000
スーパースラムス	20,000
その他	
バンダイク	5,000
忍者くん阿修羅の章	18,000
霊界道士	10,000
ビッグカルナック	10,000
ガルメデス	3,000
五月陣戦	8,000
五月陣戦2	30,000
ぽいっと	3,000
連珠貴族	10,000
マジカルキャットアドベンチャー	7,000
スーパーマン	10,000
ヒーテッドバレル	10,000
JuJu伝説	10,000
ブランディア	8,000
サンドスコーピオン	5,000
ノストラダムス	12,000
ブレイゾン	3,000

スーパーX	10,000
カイロスの館	6,000
ビーラップボーイズ	6,000
ギャルズパニック	6,000
ギャルズパニックSP	15,000
へべれけのぽぷーん	3,000
上海Ⅱ	25,000
上海Ⅲ	45,000
麻雀	
ファイナルロマンスR	特価
ファイナルロマンスⅡ	特価
スーパー麻版	20,000
スーパーリアル麻雀PⅡ	6,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	10,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	12,000
スーパーリアル麻雀PⅤ	18,000
プリティセーラー2	15,000
スーチーパイスペシャル	7,000
スーチーパイⅡ	特価
麻雀女学園	3,000
麻雀学園	5,000
麻雀レモンエンジェル	8,000
麻雀大予言	2,000
トリプルウォーズ	7,000
セーラーウォーズ	10,000
とってもE雀	4,000
麻雀フライデー	2,000
華弥生	3,000
スーパー華パラダイス	5,000
華の舞	10,000

その他多数在庫有り

下取りコーナー

バーチャファイター2	相談
（貴方の部屋まで引き取りに行きます）	
ストリートファイターZERO2	相談
マーヴル・スーパーヒーローズ	相談
ストリートファイターZERO	相談
19XX	相談
リアルバウト餓狼伝説	相談
サイバーボッツ	相談
エイリアンVSプレデター	相談

ダンジョンズ&ドラゴンズ	相談
ライフフォース	相談
ロストワールド（P付）	相談
イシターの復活	相談
ドルアーガの塔	相談
サイコソルジャー	相談
悪魔城ドラキュラ	相談
エドワードランディ	相談
ザ・グレートラグタイムショー	相談
ウルフファング	相談
魔獣の王国	相談
ファイネストアワー	相談
ワルキューレの伝説	相談
フェリオス	相談
エリア88	相談
ダーウィン4078	10,000
ピットフォールⅡ	25,000
侍（セガ）	200,000
トランキライザーガン	200,000
ドラキュラハンター	200,000
スーパーロコモウティヴ	100,000

その他なんでも買取します。

CPSⅡボード 高額買取り中!!



シグマ電子



A V-5000 ¥26,000

KIC



パナカスタムロング ¥34,000

ハッピー商会



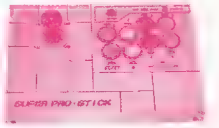
VEGA-9000DX ¥53,000

ハッピー商会



SUPER VEGA21 ¥特価

シグマ電子



Σ-8000 ¥15,800

KIC



パナツインロング ¥38,000

ハッピー商会



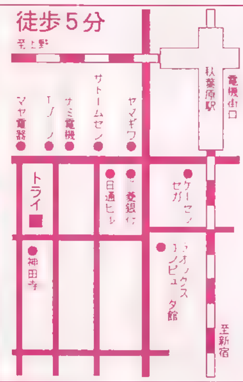
VEGA-9000DX ¥27,000
（オリジナルパネル） （特価）

麻雀パネル



どのコントロールBOXにも取付可 ¥7,000

徒歩5分



株式会社 トライ

住所 〒101 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
営業時間：10時～8時 日曜・祝日は10時～8時 年中無休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には基板の割引をいたします。
お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス（商品代引き）をご利用ください。

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

値引有!!
ザ・キングオブファイターズ'96
発売中！

カプコン

スターグラディエイター	特価
ストZERO2	特価
D&Dシャドーオーバーミスタラ	特価
19XX	特価
闘神伝2	特価
マーブルスーパーヒーローズ	特価
ストZERO	特価
ヴァンパイアハンター	特価
サイバーボッツ	特価
X-MEN	特価
パワードギア	特価
スーパーマッスルボマー	特価
ヴァンパイア	特価
エイリアンVSプレデター	特価
スーパーストⅡX	特価
ダンジョンズ&ドラゴンズ	特価
1941	35,000
戦場の狼Ⅱ	18,000
エリア88	48,000
チキチキボーイ	20,000
大魔界村	32,000
ストリートファイター	15,000
キャプテンコマンドー	15,000
ソンソン	15,000
虎への道	5,000
ブラックドラゴン	18,000
アルティメットエコロジー	98,000
ロストワールド（P付）	120,000

NEO GEO業務用

MV-1FA	特価
MV-1FZ	特価
MV-1	特価
ザ・キングオブファイターズ'96	特価
ニンジャマスターズ	特価
神凰拳	特価
龍虎の拳外伝	特価
リアルバウト餓狼伝説	特価
サムスピ斬紅郎無双剣	特価
ステークスウィナー	特価
パルスター	特価
超人学園ゴウカイザー	10,000
ザ・キングオブファイター'95	特価
天外真境真伝	8,000
ワールドヒーローパーフェクト	3,000
風雲黙示録	3,000
餓狼伝説3	2,000
ダブルドラゴン	7,000
ダンクドリーム	12,000
クイズキングオブファイターズ	3,000
ギャラクシーファイト	3,000
パニックボンバー	3,000
パズルボブル	8,000
ファイトフィーバー	18,000
オペレーションラグナロク	10,000
パワースパイクⅡ	2,000
痛快GAN GAN行進曲	3,000
真サムライスピリッツ	2,000
ザ・キングオブファイターズ'94	4,000
ソニックウィングス2	7,000
ぐるりん	2,000
雀神伝説	12,000
トップハンター	5,000
ワールドヒーローズ2JET	2,000
得点王2	2,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	2,000
フライングパワーディスク	4,000
ミラクルアドベンチャー	5,000
サムライスピリッツ	2,000
ビューポイント	10,000
ラストリゾート	7,000
ASOⅡ	5,000
ラギ	5,000
みなさんのおかげさまです	5,000
リーグボウリング	7,000
ジョイジョイキッド	5,000
トッププレイヤーズゴルフ	5,000
NAM-1975	5,000

その他ほとんど在庫有

ナムコ

ゼビウス3D／G	特価
ソウルエッジ	特価
鉄拳	特価
鉄拳2Ver.B	特価
ナムコクラシックVol.1	特価
ナムコクラシックVol.2	特価
フェリオス	65,000
アサルト（P付）	65,000
未来忍者	28,000
バーニングフォース	23,000
オーダイン	35,000
マーベルランド	25,000
ワルキューレの伝説	65,000
ファイネストアワー	65,000
ドラゴンスピリット	45,000
ブラストオフ	20,000
ギャラガ'88	25,000
メルヘンメイズ	30,000
ピストル大名の冒険	7,000
デンジャラスシード	12,000
ギャプラス	25,000
ドラゴンバスター	35,000
ニューラリーX	35,000
ディグダグ	20,000
トイポップ	55,000
ワンダーモモ	58,000
スカイキッド	48,000
F／A	12,000
ドルアーガの塔	68,000

コナミ

セクシーパロディウス	特価
沙羅曼蛇2	特価
ときメモ対戦ぱずるだま	特価
対戦ぱずるだま	特価
ツインビーヤッホー！	特価
極上パロディウス	特価
ドラグーンマイト	特価
スラムダンク	特価
究極戦隊ダダンダーン	40,000
XEXEX	20,000
グラディウスⅡ	23,000
グラディウスⅢ	30,000
餓流禍	22,000
恋のホットロック	58,000
ゴルフィンググレイツ（P無）	2,000
ゴルフィンググレイツ2	45,000
出たな!!ツインビー	7,000
パロディウスだ！	5,000
ブラックアタック	12,000
クレイジーコップ	15,000
魔獣の王国	68,000
ラビリンスランナー	12,000
A－JAX	20,000
サンセットライダーズ	20,000
ニャンニャンパニック	40,000
大列車強盗	18,000
ジャイラス	25,000
ハードパンチャー	6,000
ハイパーオリンピック	12,000
ローラーゲームズ	10,000
ヘクシオン	3,000
リングの王者	3,000
タイムパイロット	25,000
ガッタンゴットン	40,000

セガ

ラストブロンクス（PCB）	特価
バーチャロン（シングル筐体も有り）	特価
ファイティングバイパース（PCB一式）	特価
ファイティングバイパース（筐体）	特価
バーチャファイター2（PCB一式）	特価
バーチャファイター2（筐体）	特価
バーチャファイター（PCB一式）	特価
バーチャファイター（筐体）	特価

（貴方の部屋まで配達OK）

STVデカスリートソフト	特価
STVゴールデンアックスザデュエル	2,000
STVばくばくアニマル	2,000
STVファイナルアーチ	2,000
STVエジホン探偵事務所	2,000
STVサンドアール	8,000

カプコン

Qーグランダム25

ゲームの迫力を倍増させる通信·対戦機能搭載。
迫力の立体サウンド、Qサウンドシステム対応。

¥118,000〜



タイトー



カナリー ¥70,000

アイレム



マドンナ ¥80,000

コナミ



DOMY Jr. ¥80,000

18インチハンドメイドモニター



コントローラー（1P）
（8ボタンタイプ）
電源・ハーネス
付¥98,000
ストⅡタイプ ¥70,000
別売コントローラー
（重り付）¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

新品¥68,000 中古¥46,000

セガ



エアロシティ ¥70,000〜

セガ



アストロシティ ¥130,000〜

エス・エヌ・ケイ



ストⅡパネルも可
MVS-U4(基板付) ¥140,000

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

続々 おい、スティーヴ、緊急リニューアルだってさ!

モニターズ・リポート

内容一新してデリバリー。
方針がガラリと変わったという説も…。
でもイラストは常時募集中!
がんばれモニターず(いろんな意味で)。

文責:サイキッカー辻本

進路変更!

というわけで唐突ですが、今回から内容のほうを一新します。と言いたいところなのですが、いきなり115度ほど曲がっても何なので、今回は移行期間という趣で90度ほど方向転換したモニターズ!?リポートをお送りします。

6月30日号の感想

●表紙について

「ナッシュの顔がハッキリ見えないのが残念です(岩尾君ほか8名)」

これはあくまでも春麗をメインとしての表紙なのでナッシュは背景としていると思ってください。そして顔よりは勝ちポーズ(しぐさ)を重視ということです。あの位置から顔を下げると春麗に蹴られている格好になってしまうし…。

●付録について

今回の付録は、サイキックフォースポスターでした。

「ゲーセンのと変わりばえしないので、描き下ろしか完全オリジナルのポスターのほうが嬉しい(橋本君ほか1名)」

私も描き下ろし(特にサイキックは大貫健一先生だし)だとうれしいし、売りの一つになるかとも思うのですが、ムックのように準備段階があるものならともかく、月2回刊のメストだと大貫先生が3人くらいはいないとね…というスケジュール的な問題がありますのでご了承ください。

ポスターという形態については一長一短がありますので、今回はそれは言及しません。

●ZERO2ダイヤグラムについて

「ダイヤグラム、個人的にはリュウと豪鬼はもう少し強いと思う(吉田君ほか6名(元についてもアリ)」

これはZERO2に限らずダイヤグラムを載せる度にアンケートや、まれに電話で(これはチョベリバだぞ)ツッコまれるのですが、ちょうどいい機会なのでダイヤグラムについてちょいと話しておきましょう。

まずダイヤグラムとは「このキャラはなぜ強いのか、または弱いのかというものが数字となってそこに表れる」と阿部君のいう通り、日ごろは感覚(体感といっても可)的にしか捉えていなかったキャラたちの対戦における優劣がはっきりするときです。

しかし人と人との対戦である以上、絶対的な優劣は存在しません。それを数値にするわけですからズレが生じます。そしてまた、タイトルにもVer.1とあるように、今回のは第1段階でのダイヤグラムであったわけです。

次に、これは作り方の都合です。今回は特別にダイヤグラムの作り方を教えましょう。下記のレシピを参照してください。

ここで気づいてほしいのはZERO2のキャラは18人。担当ライターも当然18人。これだけの人間で作業しているわけです。多少ムラが生じてしまいます。まあこれはやり込み度が増していくにつれて狭まり、9割方の人に納得してもらえるような結果になるわけです。後半にいけばいくほど安定するという点では野球のペナントレース順位や打率みたいなモノですかね。

おいしいダイヤグラム ~ゲーメスト風~の作り方 (byグラ○ム・カー)

○材料

- ・ダイヤグラム記入表
- ・担当ライター全員
- ・ゲーム基板&筐体
- ・時間(下ごしらえも含む)

○作り方

まずは集めたライターの担当キャラ同士、とにかく対戦しまくります。

次にそのキャラ同士の数値を担当が割り出します。これは他キャラ担当にも必ず承認を得ます。

これでいいんじゃない?と両者(周囲)が納得したら、表に数値を書き込みます。

あとはこれを繰り返すだけ。

表がすべて埋まったら合計を出して完成です。この後は、さらにやり込み度を増していくだけです。

○ポイント

周囲のライターの意見をよく聞くこと。これは2人きりだけで出した数値は同僚ライターも納得できない場合もあるからです。もし意見がわかれたときは、その人たちの見まもる中で対戦、対戦…と納得のいくまで数値が出せるまでやり込んでください。

これを繰り返すと、おいしいダイヤグラムができます。皆さんも、ぜひチャレンジしてみてください。

おめでとうメッセージへのレスポンス Part2



(埼玉県PN.Sさん)ということはアテナは現在2ン歳ということ…!?そういやファミコン版のおまけカセット、どこへしまったっけ(笑)。

続々モニターズリポート

あとは自分の腕（周囲のレベル）とキャラそのものの優劣（強弱）とは別物だということと、これはゲーム上ではなくプレイ上の相対評価に過ぎない、と解釈してもらえればOKだと思います。以上、ダイヤグラム講座おしまいっ！（強制完結）

（徳島県　古津知未さん）皆も身体には気をつけてね。そういや最近この2人?!少しずつだけど仕事が増えてるなぁ。いいことだけど。



ゴヒイキのゲーセン、こんなんですぅ

ここでは読んで字の通り、モニターの皆さんの行動範囲にあるゲーセンで、ごヒイキのお店について教えてもらおうというものです。あなたのご近所のゲーセンはどんな感じですか？

○なぜそのお店に行く（通う）のか

・学校や家、勤め先の近くにあるから

これは基本ではありますが重要ですね。本屋やコンビニなどに行くように気軽に行ける距離にあるというのは、行きやすいゲーセン条件の一つですから。

また「彼氏の家の近くに～」という人もいましたが、最近のアミューズメントスポット（ゲーセンとはちょっと趣が違うような店舗）だとこういったほほえましい景色がよく見られますね。プリント倶楽部などもそういった雰囲気に一役かっているようです。

あとは「対戦相手に不足しない。またレベルも高いので他人のプレイを見てるだけでも飽きない」というのもありました。割とこれも重要です。対戦に限らずいいプレイ見るのもゲームの一つの楽しみですからね。

・レゲーがものすごく揃っているから。加えてプライズ系マシンの充実。

これは東京の秋葉原にあるトライアミューズメントタワーのことです。宣伝をするわけではないですが、最近できたばかりですし、リクエストを聞いてくれるというサービスもしているので、いろいろなゲームを楽しみたいという人にはもってこいの場所です。

あとは「やりたいゲームがあるから」、「安いから」、「メンテがいいから」というのが多いようです。

○セールスポイント

・店員が話がわかる

これはゲームに詳しいという意味と、親切という二つの意味があります。「社長さんが物わかりがいい」というのもありました。

・ロケテがある。新作の入荷が早い。

私も仕事柄（そうでなくてもだけど）いつも行くゲーセンで「新作ロケテスト!!」とかPOPが張ってある台を見ると「とりあえずやっとく!?」ってな感じでやります。私は別に早くても遅くてもいいゲームができれば構わないんですが、ほとんどの人が早さにこだわってました。やっぱり早いほうがいいのか…。

あとはお店に行く理由と同じでした（質問のニュアンスを変えただけだし）。

○その他、お店について

・プレイヤー本位である。

このお店はバイト店員やプレイヤーの意見を積極的に取り入れて、ゲームの質などの向上に取り組んだところ、プレイヤーの質もあがり結果、売り上げもあがったそうです。う～ん、いいお店だ。花丸をあげましょう。

・言葉を交わしたことはないが、しょっ中顔をあわせてる人がプレイを始めると皆で応援したり、エンディングを見せてもらったりしてます。あの雰囲気、大好きです。

ええ話や（感動泣き）。やっぱりゲーセンはこうでなくちゃ！

というわけで、これからは一般読者からも、こんなことをリポートしてほしい、ということがあったらハガキに書いてお寄せください。



（東京都　砂辺武志君）ありがと。大丈夫、20周年までには10年間読めるから。って当たり前か。

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手２枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN's CORNER

選評：APAPA

同人誌は、好きなことを描いていればいい……、本当だろうか？　このコーナーに限定して言う。本の中身を確かめる術のない相手に対して、お金を払わせて買わせる通販という方法で売ろう、というものに関して、僕は安易な自己満足の塊であることを容認しない。反論、受けて立つ。

投稿規定

伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、9月14日発売号締め切りは8月5日、9月30日発売号締め切りは8月20日必着です。

同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。（例「10月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

煮込みうどん



ツナ発行、B5判オフ34頁表紙2色。500円の無記名小為替＋190円切手にて。

「一応、幻×覇でもほのぼのギャグ本♡ 覇王丸中心です」

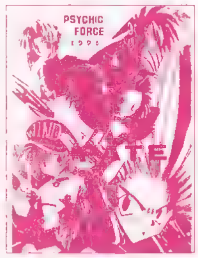
あとは右京、閑丸が多め。ワク線外の言い訳じみた書き込みは控えるべし。気持ち、値段が高めだが、独特の味は良い。男性読者でもいける。

（〒534 大阪府大阪市都島区大東町3-9-6-607 藤本雅子）

FATE

L-LITTLE発行、B5判オフ24頁表紙カラー。400円の無記名小為替＋270円切手にて。

「バーン、キース、ブラドが多めのギャグ本です」



ボリューム不足の感はあるが、ノリ、勢いともに、自らの魅力を表現できている。

（〒362 埼玉県北足立郡伊奈町小室7580 木村夏生）

Virtua Fighterマセガキ



千賀地屋形発行、A5判オフ28頁表紙カラー。300円の無記名小為替＋190円切手にて。

「カゲマル脱ぎ脱ぎ本」

影丸が、晶とサラたちを相方にギャグ飛ばしまくる個人誌。ヘンな影丸を見たい人へ。

（〒239 神奈川県横須賀市二葉2-30-11 岡本英恵）

春が来た



インプリンティング発行、A5判オフ28頁、300円の無記名小為替＋190円切手にて。

「小さいながらもすっとこどっこいなものを目指しました」

テリー&アンディに東を加えてのギャグ本、8頁ある小説は、文体をオチが受けきれてないぞ。3頭身ギャグは、量が足りないけど、独特の空気を持っていて面白い。

（〒421-21 静岡県静岡市安倍口団地3-11-21 小池由花）

DEIZY



GATCHAMAN発行、A5判オフ44頁表紙カラー。600円の無記名小為替＋190円切手にて。

「読んだあと、ほのぼのできたらいいな、という気分で描いてます」

ストⅡV寄りの、リュウ&ケン本。2人の関係も、㋳までいかず、V相当。ケンの金髪に惚れている人はどうぞ。

（〒509-61 岐阜県瑞浪市稲津町小里1015-1 大島明子）

ポチに八つ当り



RAPTURE&火弥虎発行、B5判オフ36頁表紙2色。700円の無記名小為替＋40円切手にて。

「豪血寺シリーズの女の子本合同誌、コミゲの豪2にもインスパイアされてます」

イラスト、トークが多いことへの評価は好みの問題。が、トークはともかくイラストは、単なる穴埋めに堕していない気合が込められている。

（〒441-12 三河一宮郵便局私書箱6号「MEW」）

Preparation

電脳遊児発行、A5判オフ100頁。700円の無記名小為替＋240円切手にて。

「14人それぞれの高校受験を描く、ときメモ小説集です」

きらめき高校の受験を決めた14人それぞれの心模様を描く短編小説。文章の使い回しが目立つが、読みやすい。

（〒249 神奈川県逗子市新宿5-2-1-511 鈴木祐司）

赤と黒

うっちゃり将軍発行、A5判オフ60頁表紙2色。500円の無記名小為替＋270円切手にて。

「VF第一回大会目前のジャッキー（2P×1P）小説です」

クローンのジャッキーが、記憶と自我の食い違いに苦しむストーリー。㋳というノリとは一味違う。16禁にします。

（〒583 大阪府羽曳野市学園前1-3-24-413 －BU明和寮Ⅲ322号室 井原由紀）

JOKER



Birdy発行、A4判オフ52頁表紙カラー。1250円分の無記名小為替にて。

「これでも京受、あくまで京受＝がポリシーです」

そのシーンはほとんどなし。だけど庵×京。㋳設定での庵&京ギャグとして読める。とはいえ、まあ女性向け。大判なのは無駄になってない。

（〒114 東京都北区王子本町1-23-302 三橋利江）

見えない翼

プラネッツ アーベント発行、A5判オフ36頁表紙カラー。300円の無記名小為替＋190円切手にて、

「ママハハ×紫ナコですが、下世話ではないので、性別問わずに読んでいただけます」

ナコルルは、鷹神によって旅に出させられ、戦士になることを強要されている、というお話。18禁指定します。

（〒336 埼玉県浦和市南浦和3-48-31-303 宮尾知子）

MUTATIONS-1-



電動森永発行、A4判オフ56頁表紙カラー。1400円の無記名小為替にて。

「完全個人誌のときめき本、表紙の娘が好みなら、ぜひ！」

2話と3話の区切りが足りないぞ。キャラの描き分けも要修業だけど、厭味のない仕上がりはいい。18禁指定です。

（〒510 三重県四日市郵便局私書箱119号「DM通販係」）

お詫びと訂正

前号（8月15日号）の当コーナーで紹介しました、空色図鑑&超帝国発行の「C,」の紹介記事に誤りがありました。関係者の方々にお詫び申し上げます。
誤ショウ・正シュウ


KOF'95京×庵ONLY同人誌即売会
【PRIVATE PRIDE】
1996年9月16日10:00~15:00
東京文具共和会館4F コスプレ全面禁止
(JR総武線「浅草橋」駅下車徒歩5分)
主催 玉子マカロニ&長寿庵
直参サークル募集中(8月10日必着)
8月25日よりパンフ前売予定
※お問い合わせは80円切手貼付済
返信用封筒同封のうえ下記まで
〒190-12 東京都西多摩郡瑞穂町
箱根ヶ崎2434-2 金子 純子(P)
ヴァンパイアハンター便せん
TOY's 2nd.
ゲームオンリィサークル「うみやま商事」
会員大募集
なお、会費は2ヶ月¥300で入会費はありません
東京都足立区
中央本町
4 13 20 107
スタッフ一同心より
お待ちしています。
THE KING OF FIGHTERS'94
会員募集中
SPLEEN・THRASH
会員さま大募集!!
夏コミ 8/4(日)
スーパーリアル麻雀 XX指定
R-TYPE MEMORIAL FILE
NIKOYON-PARTY PRESENTS'96
AND BRANDGAMER "R-TYPERS"
会員様ぼしゅう!

「PACKING」パズル

出題：APAPA

PACKINGパズル問題

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	ム	ト	イ	イ	レ	ー	ム	ト	イ
B	ー	ト	イ	ト	レ	イ	ム	ー	ス
C	レ	ス	ム	ス	レ	ム	ス	ス	ム
D	ム	ス	ス	ー	ス	ム	レ	ー	ー
E	レ	レ	ー	ト	ス	イ	ト	ト	ト
F	イ	ト	レ	ト	レ	レ	ム	イ	レ
G	ー	ー	イ	ー	ー	イ	ー	ト	レ
H	ム	ス	ス	ム	ム	ス	ー	ス	イ
I	レ	ム	ト	イ	イ	レ	レ	イ	ー
J	イ	ー	ト	ス	ト	ト	ス	ム	ム

さて今回は、フィールドを15のブロックに分割してもらう問題だ。カンなしで完璧に理詰めで解くか、それとも運を天にまかせて書き込んでみるか。自由に悩むべし。

解き方

点線で仕切られたフィールド内の90のマスに『レイストーム』の6文字がばらばらに入っている。

これを、以下の条件に従って、15のブロックに分けてほしい。

①一つのブロックは『レイストーム』の6文字で構成される。

②ブロック内での文字の位置は、どうであっても構わない。

ということは、同じ文字が並んでいた場合、かならずその間には仕切りの線が入るので、まずその線を書き込もう。そして次に、J-9の『ム』と同じブロックに入る『ト』を探してみよう。J-6と一緒にしようとすると、J-8が孤立するので無理。従って、G-8とペア。すると、I-8と一緒にするのはH-9から不可となり、これでこのブロックは完成だ。

そのようにして、問題フィールドを15のブロックに分割。そして今回の解答は「二重枠内の『レ』の文字が、図中のどの『ス』の文字と同じブロックに入るか」だ。A-1からJ-9までの記号で答えてほしい。ここでヒント。A-3はどの『ス』と、A-4はどの『ス・ム』と、ABCの5はどの『ト』とペアか、G-1は上下どちらが取るか、を考えよう。

解答がでたら、それを官製葉書の裏に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を表に記入のうえ、〒101東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル 新声社ゲーメスト編集部『PACKINGパズル』係あてに送ってくれ。

しめきりは8月19日必着。

正解者の中から、糞土之牆なら ぬ5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。もちろん問題アイデアも待ってるのだ。君の知恵を貸しとくれ～。

最後に一言。ハガキイラストは、当選落選には関係ないぞ。それじゃあ、不屈の闘志で解くのだっ!!

当選者発表

前回の『数塗』パズルの難易度アンケートはVH2%、H13%、N36%、E35%、VE10%、無回答4%と、ノーマルからイージー中心の結果。数字が違ってる、理詰めで解けないところがあった、なんて言ってる人は「修業～が足りんわ」なのである。マインスイーパーと同一視している人もいたが、似てるけど違うぞ。カンを必要とするかしないか、の違いはペンシルパズルにとって重大だぞ。

このルールでの再出題希望者は、『ナンバーズペイント出題希望』と解答ハガキに書いて来てね。

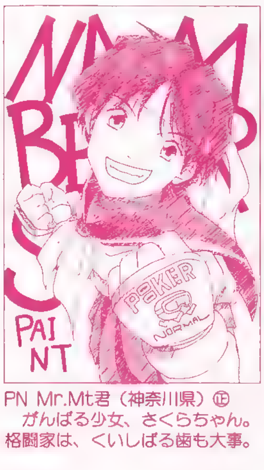
♧当選者♧

PN 澤田恭幸君（千葉県）
渡辺和磨君（茨城県）
竹内敏雅君（埼玉県）
PN 英蘭さん（愛知県）
最強流馬おやじ君（大阪府）

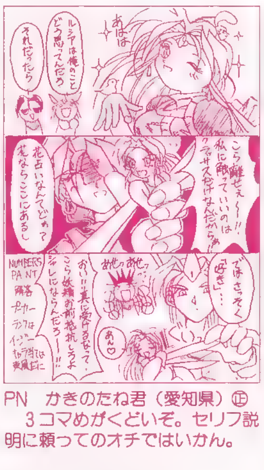
以上5名。おめでと～ってわけで、お返事コーナーに突入～♪

無限大君、詳細解答のハガキ枠は、絵の描けない人にあげたいんだけどな。MEG君、パズルコーナーやってるのは僕一人。私文水軍君、必要もないのに人の名を略してはいかん。KW=NVL君、答えは裏に、差出人住所は表に、という指定を無視する人は嫌いだよぉ。$FIN君、インターネットも覗いては見てます。後村君、僕もあるところに通ってる。じょうーS君、僕がパズル担当になったのは88年からだよ。武術師さすけさん、こりゃあポイズンだよね。神宮亭君、ミスってもドットプレイスより修正簡単だよ。西田崇史君、ペン入れするべし。ちなみには、ストライダー飛竜の東風でした。ってわけで、今回はここまで。残念賞ハガキのキャラ当てクイズそんじゃ、また次回のパズルコーナーで会いましょ～。

今月の残念賞



PN Mr.Mt君（神奈川県）⑮
がんばる少女、さくらちゃん。格闘家は、くいしばる歯も大事。



PN かきのたね君（愛知県）⑮
3コマめがくどいぞ。セリフ説明に頼ってのオチではいかん。



PN らいすた君（神奈川県）⑮
お久しぶりのらいすた君。KIちゃんってのも久しぶりだね。



PN 鈴生たかせ君（埼玉県）⑮
M改ハガキがないときは、いいハガキがなかった時なのだよん。



PN 立岩純君（熊本県）⑮
これが正解パターン。10周年だねえ。うむ、継続は力なりなのだ。


コミック 虎の穴
今すぐTEL・FAXにて注文できます ☎03-5256-2889 18禁
営業時間12:00～21:00・FAX24H
夏コミカタログ好評発売中!! ¥1500 TELにて
FAX03-5256-2898(24H)
●魔法使い Sug G-8 価格¥700 NEW 上藤先生の魔法●Taiの触手ものアニパロです。
●PEKE PEKE8 G-6 価格¥1300 NEW ノエルの女の子って可愛いですね。育成物の女の子の本。
●春●SIDEA G-9 価格¥1300 NEW ムチムチな春●でおなじみの戦国くん個人誌です。
●LIBERTY BELL H-1 価格¥1600 NEW 操られた蛍ー。彼はウルドするらそのエジキにしてしまう。
●電子戦隊・ H-2 価格¥600 NEW 俺の詩○にナニをする!? とき●モファン必見の一冊。
●綾波ックス H-3 価格¥500 NEW レイを襲うシンジ。「これも僕の可能性」本気か?!
●エヴァンジェリスト C-9 価格¥2000 NEW ギャグとしてもH物としても一級の作品ばかりです。
●淫欲の世界E LO-HAZARD A-1 価格¥1400 もう、誌名の通りエルハのH。いや～、スゴイッス！
●もっと愛しあいましょ H-4 価格¥600 NEW 望ちゃんと彩子ちゃんがメインのちょおすすめ本!!
●Cruel Angel's Tease A-5 価格¥1200 本編のHもかなり良いけど、間のギャグもなかなか
●MAGIC CHANNEL A-6 価格¥1200 西又葵さんのときメモ個人誌。私のお勧めの1冊。
秋葉原の虎の穴で貴方の作品を置きませんか?
同人誌 同人ソフト 大募集!!
まず! TELにて御連絡後見本誌、見本ソフトを御送りください。
何か解らないことがありましたら、担当までドシドシお問い合わせください！ 初めての委託の方でも安心サポートシステムです。
(注)当店では海賊版同人誌の取り扱いは致しておりません。
これ以外のアイテム満載の 全国通販
虎の穴通販カタログ発売中!
価格300円 くわしくは5256-2889まで
●Let's Began！2 A-7 価格¥1200 エヴァのH本。アスカ来日のアレンジ・ストーリー。
●恐悦至極 A-8 価格¥1200 真鍋譲治さん主体のH本です。中味は幕の内弁当…。
●粗品 B-2 価格¥1000 T2UNITのオリジナル。CGマンガもあるよん。
●けつ！MEGATON G B-3 価格¥1200 ガ●ダムW主体のH本。内容は…とにかく濃いッス!
●Eveーイヴー B-4 価格¥500 アスカ×レイのH本。レイやアスカの恥じらいが◎
●士貴智志CATALOGU B-5 価格¥1200 士貴さんの過去7年分のHマンガ。買ってソン無し。
●INSTINCT SIN B-7 価格¥700 シャル×覇王丸のH本。シャル好きなら絶対に買い！
●MOTHERLESS CHILD～ B-9 価格¥1100 アスカ×ミサト×加持のH。乱交好きな方はどうぞ。
●少女フレンチ2 C-1 価格¥1200 ルーミちゃんの魅力爆発！資料も満載のお得な一冊。
●雷汞 C-2 価格¥1100 みちる×はるか×せつなのH。ちょっとSMっぽい。
●FJ-Ⅲ・WORKS95 C-3 価格¥1300 富士参號さんの個人誌。内容はギッシリのお得本！
●武装対応 C-4 価格¥1000 ハンターの本。実にマトモなストーリーがイカス！。
●強襲揚陸 C-5 価格¥700 もりしげさんのロリロリH本です。ロリ好みですよ。
●サクラサクラ C-6 価格¥600 サークルUBのサクラH本です。ファンなら買いだ！
●Eva-plus C-7 価格¥1200 エヴァのシリアスなH本。ストーリー展開が売り！
❶氏名 ❷年齢 ❸TEL番号 ❹〒・住所 ❺注文番号 ❻タイトル ❼冊数をお知らせ
❶ 電話／FAXにて注文
⚠1回にお届けする商品は何冊でも手数料は同じ
商品が届く (注文後5日前後で)
配達員に代金を払う (商品代金＋手数料¥800～¥1000)
❷ 郵便小為替＋手紙
まず電話にて在庫を確認して右記通販部宛へ為替同封し郵送 (商品代金＋¥600～¥800送料)
商品が届く (注文後10前後で)
通販部：〒101 千代田区外神田3-10-3-3F
※C-4 H-4 以外は18才未満の方のお申し込みはできません。♠：極楽天国 ♧：はるまき組合 ：T2 UNIT ◇：釣りキチ同盟 ♡：RGBカンパニー ♤：アリス・シンドローム ♠：極楽天国 ♥：スタジオEYSS ♣：スタジオかつ丼 ♦：スタジオたばたば ：マンガスーパー ：トルエン一斗缶 ：なかよひ ：ハイテクノロジーJAPAN ：犯罪天国 ：スタジオ PAL ：関東うさぎ組 ：ヒューマン・ハイライト・フィルム ：伏龍殿 ◉：富士参號工房 O：PENETRATER ♬：もりしげ ：UB(バーチカリスト) ：Re-AXIS ：甲冑娘 ：ピンクスター
(JR秋葉原駅徒歩2分) まんが専門店 コミック 虎の穴
至新宿 2号店 1号店 至JR銀座線神田駅 中央通り 至銀座線末広町駅 秋葉原駅バス亭 公園 至上野 至東京 JR秋葉原駅 至千葉
営業時間
平日 PM12：00～8：00
土、日、祝日 AM10：00～8：00
※年中無休
1号店 神林ビル3F 1Fはソフマップ店
※特価本、古同人誌専門店
〒101 千代田区外神田1-8-7 神林ビル3F
☎03-5256-2102
(特価本、古同人誌買取はこちらへ)
2号店 木村ビル3F、4F 1Fは牛丼「どんどん」
※3Fは新刊図書コーナー
4Fは新刊同人誌コーナー
〒101 千代田区外神田1-9-8 木村ビル3、4F
☎03-5256-2055
(新刊同人誌委託についてのお問い合わせはこちらへ)
当然のことですが… 直接お店でも買えます!
売り
美少女コミック、同人誌、同人ソフト、各種イベントカタログ
1号店 売り、買いフロア／古同人誌・少女写真集・特価本
2号店4F 同人誌フロア／H同人誌・同人ソフト・同人アイテム
2号店3F 新書フロア／最新のHコミックが即日入荷、あきらめないで虎ならあるかも
買い
全国のHコミック、同人誌求む! お気軽にどうぞ!
50冊以上なら着払いOK。詳しくはTELにて
(注)着払いは、成人コミック・同人誌に限る。(03-5256-2102)

とりあえず毎号連載になりそう?

対戦アイランド

そろそろ新しいネタにもチャレンジしていきたいな、
とか思っていたりする。
みんなも日ごろ疑問に思っていること、
バンバンと送ってくれ!

案内役:ねむたつ

ゲーメストEXPOも終わったところで、ホッと一息な編集部だが、巷のゲーセンでは、相変わらず対戦で盛り上がっているようだね。

編集部でもスタグラやラスブロ、KOFあたりでやたらと盛り上がっている毎日で、クーラーをガンガンきかせても、もう熱気でまるで冷えてこないっすよ。

さて、ではおたよりをいくつか。

おたより1 目が痛い…。

●禁煙もしくは喫煙者の少ない(?)のゲーセンってないんでしょうか?

隣でタバコを吸われると目が痛くて…。もともとヘタなのに、もっとヘタになっちゃいます。どなたか教えてください。(札幌)市内がいいです。

(北海道　鈴本奈紗サン)

おたより2 禁煙ゲーセン

●ボクはバーチャ2が大好きなのですが、タバコの煙が苦手でゲーセンに行けません。誰か東京都か神奈川県に禁煙のゲーセンがあるのを知っていたら教えてください。できれば対戦が盛り上がっているところを…。

(神奈川県　金矢有吾君)

○立て続けに禁煙ゲーセンありますか?というおたよりが届いた。ちなみに当コーナーの担当もタバコは嫌いで、雀荘とかで麻雀するのも結構体力がいることが多い。ちなみに編集部は禁煙にはなってない。こーゆー仕事をやっている人は、やっぱりスモーカーが多いようだ。

ともあれ、「近所に禁煙ゲーセンありますよ」とか「うちは禁煙です!」なんていうところがあったら(あるのか?)、教えてください。

おたより3 対戦マナーについて

●これを読んでいる人だけでもいい。これから対戦格闘をやってみようと思っているキミ。学校サボりまくりでも対戦だけは毎日かかさないぜーというゲームジャンキーなアナタ。そんなみなさまに「これだけは心がけてほしい」という対戦格闘歴3年修行僧のボクから、ささやかな提案。

一、マナーをしっかり守ろう。後ろで待っている人がいるのであれば、連コイン(何度も続けてプレイすること)、置きコイン(筐体にお金を置いておき、すぐにコインを入れられるようにしておくこと)、台回し(仲間内で代わる代わるプレイし、その台を占有する)などはしない。

一、台を殴る、イスを蹴るなどの八つ当たりはやめよう(お店のものだよ)。

一、仲間内のルールを他人にまで強要するのはやめよう(プレイスタイルは、人それぞれ自由だよ)。

一、常連だからといって、一般客の迷惑になるような振る舞いをするのはよそう(公私混同だよ)。

一、(もういないと思うけど)女性プレイヤーに対する中傷はやめよう。

一、対戦相手に対する暴言、暴力行為は絶対にやめよう(心が貧しいよ)。

以上、必要最低限。こんなこと、もう周りの人から言われたくないよね。ゲームへの情熱と社会に対するやさしさを兼ね備えた人こそ、本物の「ゲーマー」と呼ぶにふさわしいんじゃないのかな。

(宮城県　EVA君)

○どれも、基本的な「マナー」と呼ばれるものだと思う。中でも、自分自身で一番理解できないのが、「筐体を叩く」と「暴言、暴力をふるまう」だ。この経験がある方、どのような心境でそういう行動に出た(出る)のか、ぜひとも教えてほしい。

マナーなどに関する件は、次号でやる予定だ。みんなの経験談なども引き続き募集しているぞ。

対戦アイランドではお便りを大募集中!▼レッツゲーセン!▼みんなで悩もう&答えましょうの各コーナーへの投稿はもとより、イラストも受けつけ中なのでひとつヨロシク〃



(岐阜県　虎沢直樹君)★そうそう。これってなんかコワいよな。でも、「ん?誰だ?」と気になる心理もわからんでもない。

募集中!

なんだか勘違いされているようだが、対戦アイランドというコーナー名だからといって田渕健康が担当しているわけではない。そんなわけなので、一応今回からコーナー担当者の名前を入れておいた。ちょっとチェックしておいてくれ。

ということで、引き続き以下のネタを募集している。待っているぞ!

●おたより&イラスト

対戦ゲームに関することなら、どんなことでも。キミが普段から思っていること、あんなことがあった…などなど、どんなことでもいい。もちろん、イラストでもOK。

●レッツ　ゲーセン!

「一緒にゲーセンに行こうよ!」とか「×××というゲーセンでは、今でも○○○の対戦が盛り上がっているよ」「△△△が置いてあるゲーセンを知りませんか?」でもいい。

また、ゲームセンターからの情報も募集。「×月○日ぐらいから×××を対戦台にします」とか「○○○の大会します」などという耳寄りな情報を送ってきてください(ゲーセンのイベント情報の場合は、最低1カ月半前までにお願いします)。

●みんなで悩もう&答えましょう

いわゆるQ&Aコーナー。もちろん、編集部のほうでもお答えするが、みんなからも「いや、オレはこう思うな」という読者からの意見があれば、もうバリバリほしい。

〈宛先〉
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル
株式会社新声社　ゲーメスト
編集部「対戦アイランド」係



みんなで悩もう&答えましょう!

Q 昇龍コマンド&スクリューコマンドが出せない その4

○相変わらずこの「スクリュー&昇龍コマンド」にはたくさんおたよりが届く。ホントにありがとう。では早速いってみよう。

おたより4 スパコンコマンドが出せない

●実は、私は波動拳も昇龍拳も出せますが、脳がグにグになっても出せない技があります。ズバリ、真空波動拳です。何度やっても昇龍拳が出ます。どうすればよいのでしょうか?

(大阪府 けいばガイル君)

○他にもザンギのファイナルアトミックバスター(レバー2回転)が出せないなどというのもあった。とりあえず、この真空波動拳(↓↘→↓↘)について、みんなから「こうしたら出るよ」っていうのを募集します。



(東京都 高橋聡君)★力強い「さくら」。どんな季節でも春って感じ(なんじゃそりゃ)。

おたより5 具体的な方法

●私のスクリューコマンドはこうしてます。まず悩むのがレバーの回し始めるスタート位置だと思う。私は掛け方によって変えている。

①立ったままスクリューは…右(左)から右(左)回りに回転させて、上に入れたと同時にパンチ。

②ジャンプ攻撃(レバー下入れ)をガードさせてスクリューは…レバー下で技を出し、右回りに回転させて左下でパンチ。

③(相手の、自分が)起き上がりスクリューは…左下から右回りに回転させ、左下で止めて起き上がりの瞬間にパンチ。

④しゃがみ技からのスクリューは…左下で技を出し、右回りに回転させ左下でパンチ。

⑤立ち小Kからのスクリューは…左でキックを出し、右回りに回転させ左でパンチ(または左から左下でパンチ)。

というふうな感じです(すべてキャラの位置は1P側の場合)。これなら失敗しても②~⑤はしゃがみ状態になります。

(大阪府 哀☆戦士君)

○結構、具体的でわかりやすそう。早速、ザンギで試してみるか。



(神奈川県 赦免花君)★VF1のアキラですね。ポリゴンっぽく描いてくれたのが、なんかいいぞ。

おたより6 レバーの持ち方

●じつは、ボクは←↙↓↘→系のコマンドが最近まで偶然でしか出せませんでした。それだけでなく、↓↘→系もよく失敗…。でも、なぜか→↓↘は練習なしで最初から出せました。最初は「何でかな?」と思っていたんですが、じつはこれがレバーの持ち方によるものだと発覚!

レバーの持ち方で波動系のコマンドが出やすいか昇龍系のコマンドが出やすいかが決まってしまうのです。

昇龍コマンドが出やすい持ち方は、レバーの棒を人指し指と中指(または中指と薬指)ではさみ、球を下からつかむという持ち方です(ボクはこの持ち方を使ってます)。この持ち方は←ため→なども出しやすいです。

次に波動系ですが、これはレバーの球を親指、人指し指、中指の3本でつまむ持ち方です。波動系がすごく出しやすいので、この持ち方を使っている人も多いでしょう。ボクも試しにこの持ち方にすると波動系の技が一発で出ます。そのかわり、昇龍系が思いっ切り出しにくいです。

(大阪府 ふぃ~りんぐじゅげむ君)

○また、いろいろと話題を振りまきそうなネタだ。とりあえず、昇龍拳が出せない、という人は、このように持ち方にかえてみてはどうだろうか? 自分なりの出しやすい持ち方があると思うぞ。



「象〜さん象〜さん基板が好きなのね、そ〜よ私も好きなのよ〜♪」

PN（ペンネーム）　P.P.T

「電話してみてあったよかった安かった」

貴方のほしいゲーム基板が手続き超簡単クレジットで手に入ります。（3〜36回）

Orico　JACCS
オリコ　ジャックス

カプコン

ストZERO（ロム）	9,500
ヴァンパンアハンター（ロム）	11,000
ヴァンパイア（ロム）	7,800
X-MEN（ロム）	9,800
19XX（ロム）	70,000
スーパーストⅡX（ロム）	5,500
マーヴルスーパーヒーローズ（ロム）	28,000
マッスルボマー	8,000
アレスの翼	10,000
1942	8,000
1943	14,000
ストZERO2（ロム）	秘密
大魔界村	37,000
ナイツオブザラウンド	13,000
バルガス	9,500
戦場の狼	8,000
ブラックドラゴン	14,500

コナミ

メガゾーン（本物）	8,000
イーアルカンフー	11,000
エイリアンズ	19,000
究極戦隊ダダンダーン	36,500
グリーンベレー	10,000
クオース	6,500
グラディウスⅠ	23,000
グラディウスⅡ	25,000
グリーンベレー	10,000
クレージーコップ	14,000
サプライズドアタック	4,500
スラムダンク	28,000
XEXEX	26,000
ファイナライザー	7,500
ビットファイター	9,000
バンクショット	3,900
新入社員とおる君	8,000

アイレム

R-TYPEⅡ	11,000
イメージファイト	11,000
エアーデュアル	11,000
クロスブレイズ	19,500
剣豪	13,000
サンダーブラスター	13,000
四川省Ⅱ	4,500
トロピカルエンジェル	40,000
野球格闘リーグマン	33,000
ボンバーマンワールド	18,000
ぐっすんおよよ	6,500

タイトー

イグジーザス	12,000
ウォリアーブレード	28,000
キャッスルオブドラゴン（セタ）	5,000
中華大仙	3,000
侍日本一	15,000
アクアジャック（H付）	10,000
阿修羅ブラスター	9,000
ウイッツ（セタ）	4,000
ナックルジョー	12,000
ハイパーデュアル	12,000
ピンポンキング	8,000
ファニーマウス（中央リース販売）	8,000
プログレス（中央リース販売）	5,000
プリルラ	54,000
陸海空	13,000
リターンオブインベーダー	11,500
レイフォース	37,000
ヒットジアイス（1P）	12,000
ツインイーグル	15,000
ダイノレックス	10,000
ヘビーユニット	2,900
火激	2,900
ガルメデス	9,000

東亜プランニング

ヴィマナ	9,000
究極タイガー	11,000
達人王	14,500
V・V（ブイファイブ）	10,000
フーピー	5,000

バンプレスト

ウルトラマン	3,000
ウルトラマン倶楽部	5,500
ウルトラ警備隊	27,500
SDガンダムネオバトリング	4,000
SDガンダムサイコサラマンダ	4,000
美少女戦士セーラームーン	37,000
マクロス	11,000
アルチメイトテニス	7,000
ガンダムEX-REVUE	14,000

UPL

タスクフォースハリアー	6,000
バンダイク	7,000
宇宙戦艦ゴモラ	4,500
忍者君 阿修羅の章	17,500
忍者君 魔城の冒険	17,500
Mr.Do vs ユニコーン（アンプなし）	15,000
シュトラール	11,000
アークエリア	10,000

ジャレコ

ゲーム天国	48,000
64thストリート	12,000
天聖龍（セイントドラゴン）	7,000
ぶたさん	24,000
プラスアルファ	23,000
パラレルターン	13,000
魔魁伝説	6,000
わいわいジョッキーゲートイン	14,000
EDF（アースディフェンスフォース）	5,800

データイースト(DECO)

ダーウィン4078	17,000
空牙	18,000
ロボコップ	7,000
マジカルドロップ	10,000
ファイターズヒストリー	4,500
ジョー&マックリターンズ	17,000
魔境戦士（P無）	4,000
空手道	9,000

テクモ

タンクバスターズ	4,000
プレアデス	4,000
アルゴスの戦士	24,000
スイマー	23,000
ガンディーラー	2,000
ボンジャック	11,500
ソロモンの鍵	34,000
スターフォース	20,000
がんばれギンくん	10,000
雷龍	9,000
ジェミニウィング	9,000
ファイナルスターフォース	14,000
ワールドカップ'94	5,000
ガズラー	27,000
能力向上委員会	4,800

彩京

ガンバード	21,000
戦国エース	20,000

ライジング

疾風魔法大作戦	17,500

セガ

ファンタジーゾーン	22,000
シンドバットミステリー	30,000
ギャラクシーフォースⅡ	28,000
クラッチヒッター	4,000
コラムスⅡ	2,800
獣王記	9,000
シンドバットミステリー	5,000
スタックコラムス	2,900
タントアール	2,900
登竜門	6,000
ぷよぷよ	7,000
ぷよぷよ通	18,000
フラッシュポイント	2,900
ボトボト	2,900
パーフェクトビリヤード	6,000

SNK

SAR（サーチアンドレスキュー）	7,000
バトルフィールド（P無）	3,000
脱獄	4,000
ASO	19,000
S・R・D	8,000

NEO GEO

龍虎の拳	500
狼伝説3	2,000
餓狼伝説スペシャル	2,500
ワールドヒーローズⅡJET	2,500
真サムライスピリッツ	2,000
サムライスピリッツ	1,000
サムスピ斬紅郎無双剣	4,500
ガンガン行進曲	3,500
ワールドヒーローズ2	500
ジョイジョイキッド	5,000
ワールドヒーローズパーフェクト	4,500
みなさんのおかげさまです	2,500
ASOⅡ	4,500
ラストリゾート	7,000
得点王2	2,000
マジシャンロード	3,000
ミューティションネイション	3,500
ザ・スーパースパイ	3,500
パニックボンバー	7,000
クロスロード	3,500
パルスター	11,000
風雲黙示録	7,000
ステークスウィナー	20,000
トッププレイヤーゴルフ	2,500
MV−1	特価

ナムコ

アサルト（純正P付）	50,000
ゼビウス	14,000
マッピー	35,000
ギャラガ	13,000
グレートスラッガーズ	3,000
ガントレット	20,000
熱闘！激闘！クイズ島	3,000
モトス	45,000
リブルラブル	37,000
爆突機銃艇	26,000
エメラルディア	3,000
ピストル大名の冒険	14,000
バーニングフォース	22,000
ファイナルラップ3（基盤のみ）	8,000
コズモギャングザビデオ	10,000
F／A	17,000
コズモギャングザパズル	4,500
ドルアーガの塔	63,000
グロブダー	45,000

カネコ

ギャルズパニックⅡ	18,000

その他

プリメーラ	5,000
五月陣戦	4,900
ガルメデス	9,000
キース&ルーシー	19,000
マッドシャーク	18,500
ロストタンプ	28,000
龍龍	3,000
IQブロック	2,000
アルファックスZ	10,000
アグレス	8,000
オーマイガー	3,000
ブレイゾン	3,000
霊界道士	9,000
スカイランサー	5,000
上海	4,000
カベール（P無し）	3,500

各種ロム・サブ

湾岸戦争	6,000
バーチャファイターリミックス（ST-V）	3,000
水滸演武（ST-V）	3,000
ばくばくアニマル（ST-V）	3,000
バーチャファイターキッズ（ST-V）	10,000
ファイナルアーチ（ST-V）	4,000
エレベーターアクションリターンズ（F3）	12,000
あっかんべいだー（F3）	10,000
ハットトリックヒーロー'95（F3）	4,000
逆鱗弾（F3）	18,000
究極タイガー（F3）	9,000
森口博子のクイズでヒューヒュー！（F3）	3,000
バブルシンフォニー（F3）	6,500
ツインビーヤッホー（GX）	5,000
対戦ぱずるだま（GX）	6,000
極上パロディウス！（GX）	6,000
ダライアス外伝（GX）	23,000
ドラグーンマイト（GX）	5,500
グラディウスⅡ（GX）	10,000
沙羅曼蛇2（GX）	10,000

クイズ

クイズクレヨンしんちゃん	2,000
クイズ学園パラダイス	5,000
クイズめくるめくストーリー	3,000
クイズF1ワンツーフィニッシュ	2,500
クイズDNAの反乱	2,000
クイズ廊下に立ってなさい	1,800
クイズクレヨンしんちゃん2	3,000
クイズココロジー	2,000
クイズココロジー2	2,800
クイズ殿様の野望	2,500
クイズ殿様の野望2	9,000
クイズぱにくるふぁんたじー	2,800
クイズ学問のすすめ	2,000
クイズチャンネルクエスチョン	2,800
クイズ学園パラダイス	3,000
クイズゴーストハンター	2,800

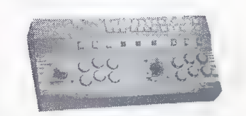
麻雀

ビタミンC	5,000
レモンエンジェル	7,000
大予言	2,000
七次元の妖精達	2,500
麻雀デリンジャー	5,000
クラブ90's	4,000
ギャルの開花	2,500
ギャルの告白	2,500
チャンネルズームイン	2,500
ファンクラブ	2,500
夏物語	3,000
ミラージュ妖獣伝	3,000
スーパーリアル麻雀PⅡ	13,000
スーパーリアル麻雀PV	14,000
スーパーリアル麻雀PⅣ（SSV）	12,000
スーパーリアル麻雀Ⅳ（ロム）	1,000
スーチーパイⅡ	50,000
キャンパスハンティング	2,500
麻雀遊技	2,000
極	7,000
リアル麻雀牌牌	4,000
とってもE雀	4,000
プリティーセーラー2	14,500
プリティーセーラー18禁	13,000
早くやってよ	2,500
ねらえトップスター	2,500
吉本劇場	2,500
わくわくキャッチャー	2,500
所さんのまーまーじゃん	2,000
ハイパーリアクション（SSV）	19,000

中古の価格は全て消費税込のものです。

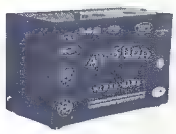
コントロールBOX及び基板高く買取りまっせ!!

KIC

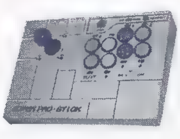


パナツインロング ¥38,000

シグマ電子

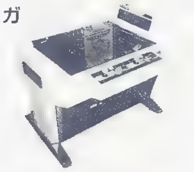


AV-5000 ¥26,000



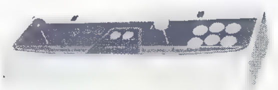
シグマ-8000 ¥15,800

セガ

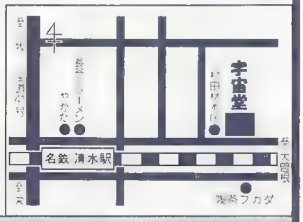


エアロシティテーブル ¥65,000

ボードA



ボードマスター ¥48,000



宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
徹底的に安い10〜30円!!
★江南は江南ちびっ子センター
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
春日井は不二ケ丘のゲームセンターリサ

新品・レトロ基板の予約OK!!
（欲しい基板を貴方のためにおさがしします。）

通販は
ヤマトコレクトサービス（代引）か現金書留にてお願いします。

ショップは
ひやかしついでに遊びにきてね。

創業24年　マニアの恋人　㈱宇宙堂

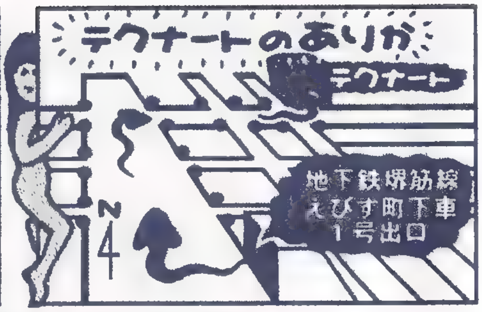
新住所：〒462名古屋市北区大杉2-2-19宇宙堂ビル
TEL：052-916-1407/FAX：052-916-1502
営業時間：朝9：30〜深夜12：30（皆気楽にTELください）

テクナートのお知らせ。

- いらなくなった基板の高価買い取りを実施しています。
- ローンも取り扱っております。
- 第1・第3日曜は休業しています。
- コントロールBOXと基板をセットで買うとハーネスを無料サービス。

テクナートの広告です。

大阪名物



◎8月12日～18日は休業致します◎

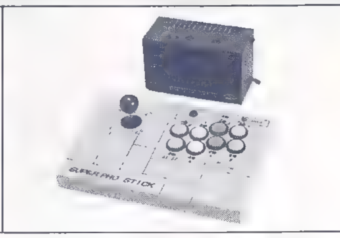


ゲームに金縛り!!



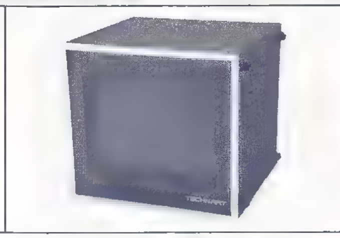
パナツイン

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ／S端子標準対応。
本体 ¥38,000
別売RGB(15ピン／21ピン)ケーブル¥3,000



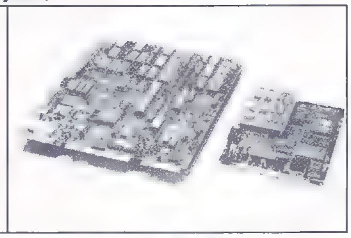
AV-5000・Σ-8000ターボ

コントローラーが独立していますので、2人同時プレイも余裕をもってできます。また、トリガーボタン同時押しの設定も自由にできます。ビデオ・S映像出力標準。RGB15ピン・21ピンケーブルは別売りです。オプションで家庭用ゲームもコントロールできます。
本体¥26,000／コントローラー¥15,800
家庭用コネクタ¥2,500より。



19インチ高画質モニター

アーケードゲームのディスプレイ専用に開発されたモニターです。アナログRGB15ピン／21ピン対応。15KHz／24KHz切替可。縦画面／横画面兼用。音声出力端子付きです。画面は19インチフラットスクウェアです。 ¥85,000



ゲーム基板

新製品からなつかしのレトロゲームまで、在庫豊富なテクナートへお電話ください。
入荷時と出荷時の2度にわたるチェックで完全整備、さらに3ヶ月のアフターサービス付きです。
買取保証もOK！

「大阪アミューズメントマシン・オペレータ協会会員」

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00～PM 7:30

中古基板も常時2,000枚在庫！ くわしい資料ご希望の方は、80円切手2枚同封のうえテクナートGM係まで！

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります！

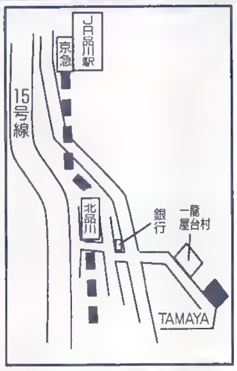
TAMAYA特選おすすめセット！
ストZERO2がお求めやすくなりました。

お知らせ

玉屋の販売部（店頭販売・通信販売・クレジット）が
平成8年7月29日より東京都品川区へ移転いたしました。
（営業部・経理部は従来通り東京都杉並区です。）

※移転先〒140 東京都品川区東品川1-5-10
TEL:03-3472-8511 FAX:03-3472-8512

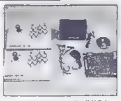
移転と同時に営業時間、
休日が変更になります。
休日：年中無休（夏期 8月14～18日
年末年始は休暇あり）
営業時間：
平日…………………AM9:30～PM6:30
日曜・祝日………AM10:00～PM5:00



7月29日より8月10日まで移転記念の特別セールを行います。セール期間中は、フリープレイのゲームも多数用意しております。またビックリするような掘り出し物も用意いたしておりますので、是非ご来店下さい。
130坪の展示場を供え、常時数百数十台の筐体・大型機を展示しています。セール期間中ご来店いただいた方にもれなく粗品を差し上げています。（駐車場も完備しております。）

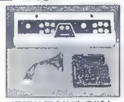
お買得!!ストZERO2 スーパーベガセット

ストZERO2（中古）
スーパーベガ21
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価（送料・税込） ¥178,000
初回¥17,796 ¥16,700×11回 / 初回¥10,352 ¥9,100×23回 / 初回¥6,748 ¥6,500×35回

お買得!!ストZERO2 シグマセット

ストZERO2（中古）
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価（送料・税込） ¥173,000
初回¥16,536 ¥16,300×11回 / 初回¥11,082 ¥8,800×23回 / 初回¥9,828 ¥6,300×35回

お買得!!ストZERO2 パナカスタムセット

ストZERO2（中古）
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価（送料・税込） ¥148,000
初回¥14,636 ¥13,900×11回 / 初回¥7,832 ¥7,600×23回 / 初回¥5,768 ¥5,400×35回

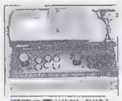
お買得!!ストZERO2 ボードマスターセット

ストZERO2（中古）
ボードマスター
ハーネス、
Qサウンド用ケーブル
通販特価（送料・税込） ¥164,000
初回¥16,248 ¥15,400×11回 / 初回¥9,176 ¥8,400×23回 / 初回¥9,324 ¥5,900×35回

KOF'96 スーパーベガセット

KOF'96
マザーボード（中古）
スーパーベガ21
特製ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥216,000
初回¥21,212 ¥20,300×11回 / 初回¥11,244 ¥11,100×23回 / 初回¥11,256 ¥7,800×35回

KOF'96 シグマセット

KOF'96
マザーボード（中古）
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価（送料・税込） ¥212,000
初回¥21,084 ¥19,900×11回 / 初回¥10,908 ¥10,900×23回 / 初回¥9,492 ¥7,700×35回

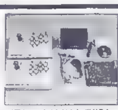
KOF'96 パナカスタムセット

KOF'96
マザーボード（中古）
パナカスタム
ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥185,000
初回¥18,020 ¥17,400×11回 / 初回¥9,790 ¥9,500×23回 / 初回¥8,960 ¥6,700×35回

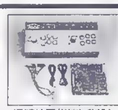
KOF'96 ボードマスターセット

KOF'96
マザーボード（中古）
ボードマスター
ハーネス、
通販特価（送料・税込） ¥203,000
初回¥19,856 ¥19,600×11回 / 初回¥12,872 ¥10,600×23回 / 初回¥7,728 ¥7,600×35回

スターグラディエイター スーパーベガセット

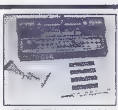
スターグラディエイター
スーパーベガ21
ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥278,000
初回¥26,496 ¥26,200×11回 / 初回¥16,452 ¥14,200×23回 / 初回¥12,348 ¥10,100×35回

スターグラディエイター シグマセット

スターグラディエイター
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥273,000
初回¥26,330 ¥25,700×11回 / 初回¥14,882 ¥14,000×23回 / 初回¥12,768 ¥9,900×35回

スターグラディエイター パナカスタムセット

スターグラディエイター
パナカスタム
ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥248,000
初回¥23,430 ¥23,300×11回 / 初回¥13,932 ¥12,700×23回 / 初回¥11,368 ¥9,000×35回

スターグラディエイター ボードマスターセット

スターグラディエイター
ボードマスター
ハーネス、
通販特価（送料・税込） ¥264,000
初回¥24,948 ¥24,900×11回 / 初回¥15,276 ¥13,500×23回 / 初回¥11,428 ¥9,600×35回

ネオジオ用4本用ハード スーパーベガセット

ネオジオ用4本用ハード（中古）
他にソフト（中古）4本付
スーパーベガ21
ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥104,000
初回¥9,925 ¥9,800×11回 / 初回¥6,436 ¥5,300×23回

ネオジオ用4本用ハード シグマセット

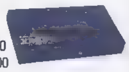
ネオジオ用4本用ハード（中古）
他にソフト（中古）4本付
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価（送料・税込） ¥100,000
初回¥9,800 ¥9,400×11回 / 初回¥6,100 ¥5,100×23回

ネオジオ用4本用ハード パナカスタムセット

ネオジオ用4本用ハード（中古）
他にソフト（中古）4本付
パナカスタム
ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥74,000
初回¥7,868 ¥6,900×11回 / 初回¥3,436 ¥5,800×23回

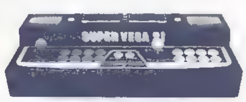
ネオジオ用4本用ハード ボードマスターセット

ネオジオ用4本用ハード（中古）
他にソフト（中古）4本付
ボードマスター
ハーネス
通販特価（送料・税込） ¥91,000
初回¥9,512 ¥8,500×11回 / 初回¥6,494 ¥4,600×23回

アップスキャンコンバーター XRGB-1 ¥26,800

3チャンネルセレクター ¥4,500
4チャンネルセレクター ¥5,000
大画面モニターが使えるようになりました。
通販特価（代引、送料・税込） ¥26,000
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます（N64、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応）。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

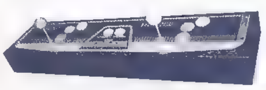
RAS-HD ¥14,500
(PS、SSアダプター付)

MSX用アダプター ¥2,500
3チャンネルセレクター ¥4,500
4チャンネルセレクター ¥5,000
SF、MD、SS、ネオジオ対応。☆業務用バーチャファイター2対応。☆15Pしかないテ RGB15KHz対応モニターに21Pを増設。
対応機種 X68Kモニター、PO-TV45X・35X FMタウンズ他社モードオートシンク以上の15khzモニタ。

SUPER VEGA 21 特価

サターン用コード ¥8,000
プレイステーション用コード ¥8,000

シグマセット AV-5000 Σ8000ターボ（メス×2） 特価

サターン用コード ¥4,000 メガドライブ用コード ¥2,000
スーファミ用コード ¥4,000 PCエンジン用コード ¥2,000
プレイステーション用コード ¥4,000

サターン用バーチャパネル（純正） ¥29,800

サターン用2L12Bパネル ¥32,800

21P用4chセレクター ¥5,000

21P接続コード ¥4,000

ボードマスター 特価


KIC PANACUSTOM 特価

RGBケーブル21P、15P 各¥3,000 SF用コード ¥8,000
ストII対応JAMMAハーネス ¥3,000 麻雀ハーネス ¥3,000

超お買い得なメンバーズカード会員大募集!!!

①入会金、会費は全て無料。②お買い上げ金額の5％をポイントとして還元。
③ローンの申し込みがサインと捺印だけでOK！④キャッシング機能が付いているので、いつでも現金が引き出せます。
※他にもたくさんの特典が付いています。詳しくはTEL又は店頭にてお問い合わせください。

お得なTAMAYA通信販売

- ゲーム機（業務用）ソフト、関連グッズの通信販売を行っています。
- ヤマトのコレクトサービスで翌日配送できます。
- 分割払いが利用できます。
- 大型筐体の販売を行っています。
- 電話での相談、説明。
- ハード、ソフトの買い取り。
- 特殊ハーネス等の製作を行っています。
- FAXで24時間注文・相談受け付けています。

全国通信販売!!

まとめて買って、クレジットでらくらくお支払い。（50,000円以上お買い上げの方、尚、ボーナス一括払いも有り）

お電話一本で翌日にはお手元にお届けします！
（一部地域の方は配達日が変わります。）

ヤマトコレクトサービス使用
手数料¥1,000
（一部地域・一部商品¥1,600）

お願い
●人気商品は発売後売値があがることがあります。なるべく予約して下さい。
●新作予約のキャンセルは発売日３日前までにお願いします。
●返品、交換はできません。(新品故障の場合は、メーカー保証です)
●キャンセル不可（発送後のキャンセルは往復送料をいただきます）
●品切れの場合は、ご容赦下さい。(予約すれば意外と早くお手もとに届きます)
●中古ソフトのバッテリーバックアップの電池切れに関しては保証できません。
●販売価格は変更する場合があります。
●今回の広告の価格は7/9現在の価格です。価格は変更する場合がありますのでTELで確認してください。税別価格

アーケード基板

	中古	買取
『CP2』　マザーボード	10000	7000
『F3』　マザーボード	38000	30000
『ST-V』　マザーボード	35000	18500
『システムGX』マザーボード	25000	12500
『メガシステム』マザーボード	25000	20000
『MV-1F』マザーボード	15000	10000
R－TYPE	15000	10000
R－TYPE2	10000	8000
R－TYPELEO	15000	12000
アイドル雀士スーチーパイ	5000	2000
アイドル雀士スーチーパイ2	20000	10000
アウトフォクシーズ	38000	25000
アクウギャレット	40000	28000
悪魔城ドラキュラ	68000	60000
アテナ	30000	25000
アラビアンファイト	18000	10000
アルゴスの戦士	18000	12000
アルティミットエコロジー	68000	58000
アンダーカバーコップス	20000	15000
イーアルカンフー	10000	6000
イシターの復活	118000	100000
1941	50000	36000
1943改	20000	15000
イメージファイト	12000	9000
ヴァンパイアハンター『サブ』	8000	4000
ヴァンパイア『サブ』	3000	1500
ウィロー	60000	48000
ウルフファング	35000	30000
Vファイブ	10000	8000
エア・バスター	20000	15000
エイリアンVSプレデター『サブ』	25000	18000
エイリアンシンドローム	15000	10000
ASO	15000	10000
A－JAX	24000	20000
エグゼドエグゼス	35000	30000
エクセリオン	3000	×
SDI	98000	80000
Xメン『サブ』	12000	9000
エドワードランディー	58000	48000
F／A	12000	9000
エリア88	32000	20000
エレベーターアクション	25000	12500
黄金の城	34000	30000
ガイアポリス	20000	15000
海底大戦争	14000	10000
ガンスモーク	30000	25000
ガンフロンティア	28000	20000
キャディラックス	16000	12000
キャプテンコマンドー	12000	8000
ギャプラス	12000	8000
ギャラガ88	15000	7500
ギャラクシアン	18000	10000
究極戦隊ダダンダーン	40000	28000
究極タイガー2『サブ』	15000	10000
空牙	20000	15000
クライムファイター2	10000	6000
グラディウス（12V電源）	30000	20000
グラディウス2	20000	12000
グラディウス3	25000	18000
グリッドシーカー	12000	8000
ゲイングランド	78000	68000
ゲーム天国『サブ』	18000	9000
逆鱗弾『サブ』	12000	7500
源平討魔伝	20000	15000
豪血寺外伝　最強伝説	20000	15000
ゴールデンアックス2	20000	15000
サイキックフォース	60000	45000
サイコソルジャー	128000	100000
最後の忍道	16000	12000
サイバーボッツ『サブ』	25000	17500
ザクソン	25000	15000
ザ・グレイトラグタイムショー	38000	30000
沙羅曼蛇	30000	22000
沙羅曼蛇2『サブ』	10000	4000
サンダークロス2	18000	14000
サンセットライダ	25000	18000
ジェミニウイング	6000	3000
ジッピーレース	4000	2000
疾風魔法大作戦	12000	9000
シャドーダンサー	8000	5800
スーパーコントラ	20000	10000
スーパースラムス	30000	20000
スーパーマッスルボマー『サブ』	6000	4000
スーパーリアル麻雀P2	5000	2500
スーパーリアル麻雀P3	8000	5000
スーパーリアル麻雀P4	8000	5000
スーパーリアル麻雀P5	12000	8000
スーパーリアル麻雀P6	60000	45000
スーパーリアル花札　恋しましょ	20000	10000
スカイキッド	30000	22000
スカルファング	50000	36000
スクランブル	38000	20000
スクランブルフォーメーション	18000	10000
スターフォース	20000	15000
ストライカーズ1945	50000	38000
ストライダー飛竜	20000	10000
ストZERO『サブ』	8000	5000
ストZERO　2『サブ』	68000	48000
ストリートファイター	18000	15000
スーパースト2　『サブ』	2000	×
スーパースト2X『サブ』	5000	2500
スノーブラザーズ	4000	2000
スプラッターハウス	25000	20000
スペランカー	10000	5000
セーラーウォーズ	6000	4000
セクシーパロディウス	35000	17500
ゼクセクス	20000	15000
戦国ブレード	58000	38000
戦国エース	16000	11000
戦場の狼	8000	5000
戦場の狼2	12000	9000
ソウルエッジ	50000	30000
ソニックウイングス	8000	6000
ソロモンの鍵	10000	6000
ダーウィン4078	10000	7000
ダークシール2	8000	5000
大魔界村	25000	15000
闘いの挽歌	20000	15000
達人	8000	5000
達人王	12000	9000
ダライアス外伝『サブ』	10000	5000
D◇D『サブ』	25000	20000
D&Dシャドーオーバー『サブ』	78000	60000
超時空要塞マクロス	10000	7000
超時空要塞マクロス　2	10000	7000
超絶倫人ベラボーマン	48000	38000
ディグダグ	14000	9000
ディグダグ2	50000	35000
出たなツインビー	8000	5000
鉄拳	50000	42500
鉄拳2　バージョンB	98000	70000
電神魔傀	15000	10000
天地を喰らう	20000	12000
天地を喰らう2	12000	10000
トイポップ	78000	50000
闘神伝2	30000	20000
ときメモ対戦ぱずるだま『サブ』	68000	45000
ドギューン	12000	10000
トライゴン	18000	12000
ドラゴンボールZ2	20000	15000
ドラゴンボールZ（バンプレ）	15000	10000
ドラゴンボールZ（セガ）	10000	7000
ドラゴンスピリット	48000	40000
ドラゴンバスター	25000	12500
ドラゴンブリード	15000	12000
ドラゴンセイバー	20000	15000
トリプルウォーズ	4000	2000
トリプルウォーズ2	4000	2000
ドルアーガの塔	48000	35000
ドンデンラバーVer.1	38000	18000
ドンドコドン	6000	3000
首領蜂	30000	22000
ナイツオブザラウンド	8000	6000
ナイトスラッシャーズ	35000	26000
19××『サブ』	78000	60000
ナムコクラシックコレクション	30000	20000
ナムコクラシックコレクション　2	40000	25000
ニモ	35000	24000
忍者くん阿修羅の章	20000	15000
忍者くん	15000	8000
ネビュラスレイ	20000	15000
バース	20000	15000
バーチャファイター	12000	6000
バーチャファイター2	168000	80000
バーチャファイター2.1	178000	98000
バーチャキッズ『サブ』	28000	10000
バーチャリミックス『サブ』	5000	2500
バーニングフォース	20000	12000
バーニングライバル	10000	7000
パーフェクトソルジャーズ	16000	10000
バイオレンスファイト	4000	2000
バイパーフェイズワン	30000	20000
バイパーフェイズワンNEW	40000	30000
爆突機銃艇	25000	16000
パックマニア	18000	12000
パックマン	12000	6000
パックランド	30000	20000
パツクン	32000	25000
バトルガレッガ	60000	45000
バニッシャー	18000	10000
バブルボブル	18000	9000
早指し将棋　五月陣戦	3000	×
早指し将棋　五月陣戦2	10000	5000
パラデューク	20000	10000
パロディウスだ！	6000	4000
パワードギア『サブ』	20000	12000
Bウイング	30000	20000
美少女雀士プリティーセーラー2	18000	10000
美少女戦士セーラームーン	40000	30000
ピットファイター	3000	×
ファイティングバイパース	178000	100000
ファイナルファイト	10000	7000
ファイナルスターフォース	10000	6000
ファイネストアワー	58000	40000
ファンタジーゾーン	10000	7000
ブーヤン	20000	10000
フェアリーランドストーリー	40000	28000
フェリオス	58000	48000
ぶたさん	25000	15000
ぷよぷよ通	25000	18000
ブラックドラゴン	16000	12000
プリルラ	40000	30000
ブロックシード	3000	×
へべれけのぽぷーん	1000	×
ペンゴ	25000	20000
ボスコニアン	25000	18000
ホッピングマッピー	98000	50000
麻雀同級生	20000	10000
麻雀同級生スペシャル	30000	20000
マーヴルスーパーヒーローズ『サブ』	25000	18000
マーベルランド	20000	12000
魔界村	12000	8000
マジックソード	12000	8000
魔獣の王国	78000	40000
マジンガーZ	10000	7000
マッスルボマー・デュオ	10000	6000
マッハブレイカーズ	30000	20000
マッピー	28000	16000
魔法大作戦	12000	9000
Mrヘリの大冒険	30000	20000
未来忍者	40000	25000
メタモルフィックフォース	30000	20000
メタルブラック	50000	36000
メトロクロス	45000	30000
メルヘンメイズ	40000	28000
モトス	35000	22000
USネイビ	14000	10000
雷電	14000	10000
雷電2	32000	25000
雷電DX	48000	38000
ライトブリンガー	30000	22000
ライノフォース	38000	30000
ラストデュエル	12000	9000
リブルラブル	50000	38000
レイストーム	78000	62000
レイフォース	48000	34000
ロストワールド（P）	50000	25000
ワルキューレの伝説	58000	48000
湾岸戦争	15000	7500
ワンダーモモ	60000	45000
ワンダー3	40000	30000
ワンダーボーイ	10000	5000
シグマAV3000	9800	7000
シグマAV5000	19800	15000
シグマ8000ターボ	12800	10000
シグマ6000ターボ	6800	5000
ベガ9000DX	24800	18000
SUPER VEGA21	48000	36000
バナカスタム	19800	12000
バナツイン	22800	15000
バナカスタムロング	23800	18000
バナツイン　ロング	24800	20000
コンボAV	19800	12000
MEDIA-21	19800	15000
ボードマスター	29800	24000

買取目玉商品

SF アンジェリーク プレミアムBOX	6000
SF 磯釣り～離島編～	5000
SF SD　F-1グランプリ	4000
SF オセロワールド	4000
SF 音楽ツクールかなでーる	5000
SF 仮面ライダー	6000
SF Jリーグエキサイトステージ'96	4500
SF 実況競馬シミュレーション	6000
SF 新スタートレック大いなる遺産	4500
SF スーパー億万長者ゲーム	5000
SF スーパー人生ゲーム　2	5000
SF スーパードッグファイト	5000
SF すーぱーぷよぷよ通リミックス	4500
SF スーパーボンバーマン　4	5000
SF スレイヤーズ	5000
SF ゼロヨンチャンプRR-Z	4500
SF テイルズオブファンタジア	6000
SF TVアニメスラムダンクSDヒート	5000
SF ときめきメモリアル	5000
SF ドラゴンボールZ Hyper	4500
SF トレジャーハンターG	4000
SF 西陣パチンコ物語	5000
SF 信長の野望・天翔記	6000
SF Parlor!パーラー I 5	6000
SF ファイアーエムブレム聖戦の系譜	5000
SF 不思議のダンジョン2	3800
SF 星のカービースーパーDX	4800
SF マスターズ遥かなるオーガスタ 3	6000
SF 魔装機神スーパーロボット大戦外伝	5000
SF 無人島物語	5000
SF ルドラの秘宝	3500
CD 銀河婦警伝説サファイア	4500
CD スチームハーツ	3000
CD 聖夜物語	3500
CD ドラゴンナイト&グラフティ	4000
CD リンダキューブ	3000
FX スーパーリアル麻雀P V FX	4000
FX パワードールFX	4200
FX ミラークルム	4600
MD スーパー32X	3500
SS アイドル雀士スーチーパイ2	4000
SS きゃんきゃんバニープルミエール	3500
SS グラディウスDXパック	3000
SS Jリーグサッカークラブをつくろう	4000
SS 新世紀エヴァンゲリオン	3500
SS スーパーリアル麻雀P5	3000
SS スーパーリアル麻雀P6	4500
SS ソード&ソーサリー	3500
SS 野々村病院の人々	3500
SS バーチャコップガンセット	5000
SS ビクトリーゴール96	2800
SS レーシングコントローラー	4000
NG ザキングオブファイターズ 95	7000
NG サムスピ斬紅郎無双剣	7000
SF スーパーファミコン	7000
FX PC-FX	18000
SS NEWセガサターン	16000
SS ハイサターン	28000
NC ネオジオCD-Z	20000
NC ネオジオCDトップローディング	7000

買取　交換の申込方法（注意事項）

1. 申込用紙に必要事項を記入して一緒に宅急便などで送ってください。
2. 到着後、3日～7日で送金させていただきます。すべて速達現金書留で送ります(手数料1,000円)
3. こちらで受付完了した場合原則として返品できません。故障している物を送ってきた場合着払で荷物を送り返させていただきます。
4. 商品価値のない物は買い取り出来ません。この場合原則として返品できません。
5. 同じ商品を2つ以上送った場合も買取り価格は下がります。
6. 箱、説、付属品が揃っていない商品はなるべく送らないで下さい、買取り価格が下がります。
7. 毎日のように価格の変動がありますので、ここに表示されている価格は参考にしてください。最新の価格は電話にてお問い合わせ下さい。
8. アーケード基板の買取り価格については在庫数により価格がとくに変動します。価格の確約は、、一切できません。価格が折り合わなかった場合には、商品を返品させていただきます。但し送料はすべてお客様負担になります。
   個人ユーザーからの買取を目的としていますので、同業者または法人での申し込みはご遠慮下さい。
9. アーケード基板のインスト・説明書・設定表などは商品価値がありますので、付いていない場合（コピーの場合も同じ）は買取金額は半額以下になります。
   当社ではオリジナル付の商品を求めているので、買取価格を高額に設定しています。

コミック本高価買取実施中！

買取金額一冊50円以上

＊一部在庫の多い商品は価格が下がります。
＊たくさん送ってくれる方は、送料を当社負担にて受付しています。
＊必ず送る前に連絡してください。連絡がなかった場合には、送料を頂きます。

夏休み期間中キャンペーン

新品セガサターン本体を買うとソフトを一本無料サービスします。

〒431-31　静岡県浜松市笠井町902-5
エマーソン　日曜定休　通販部
TEL 053-433-9900　受付時間(AM11：00～PM8：00)
FAX 053-434-9711　FAX・現金書留でも受付ています。

新作ソフトも予約しておけば発売日にはお届けします。
一部商品・一部地域除く

高価買取します
ミュージックCD 300～1,500円

5,000タイトルの詳しい最新価格は当社発行の『エマーソン通信』にて！
定期購読（月一回）希望の方は年会費3,000円を現金書留で申込下さい。
1回分希望の方は切手300円分同封して下さい。

買取申込書　ゲーメスト 8/30号

氏名	(フリガナ)　　印	生年月日	年　月　日生	年令	才	保護者名	未成年の方は、保護者に名前を書いてもらって下さい。無い場合は返品します。	(フリガナ)　　印
住所	〒　(フリガナ)			電話番号	－　－			

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　EYE-NET情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。(下記参照)

アイレム
イメージファイト 10K
エアーデュエル 8K
迷宮島・妖獣伝 各5K
アールタイプ 10K
ビジランテ・大工の源さん 各3K
サンダーブラスター 10K
ロードランナーI・IV 各28K
ロードランナーII・III 各18K
スペランカー 12K
スパルタンX 8K
四川省 3K
フック 12K

SNK
カイロスの館 5K
ネオジオ業務用
MV-1 基板(FM音源) 18K
業務用カセット竜虎の拳II・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・WHII・ゴーストパイロット各2K
F, H, ダイナマイト・WHII JET・ガンガン行進曲・ガロウIII 3パワースパイカー2・ダブルドラゴン・WHパーフェクト 各3K
300円より 各種あります。

カプコン
クイズ三国誌・殿様の野望 各2K
1942 8K
1943 12K
サイドアーム・虎への道 各 8K
ストリートファイター 18K
SF-II ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
天地を喰らう 25K
バース 20K
キャプテンコマンド 15K
キングofドラゴン 12K
ガンスモーク 38K
エグゼドエグゼス 38K
エリア 88 28K
チキチキボーイ 25K
ヴァンパイアハンター 特価
エイリアンVSプレデター特価
SF ゼロ 特価
CPII 各種 大特価

TOA PLAN
ゴークス(レバー対応) 3K
ドギューン 10K
達人 5K
達人王 10K

コナミ
ヘクシオン 5K
パンクショット 3K
新入社員とおる君 10K
ストラテージX 25K
グラディウス(電源II付) 35K
〃 〃 II 35K
〃 〃 III 25K
スーパー亀忍者(TMNT) 8K
スクランブル 18K
ファイナライザ・ブーヤン(C)各8K
パロディウスだ 6K
出たなツインビー 10K
ゼクセクス 20K
極パロ、ツインビーヤッホー、対戦ぱずる玉 ロムボード 各1K
サラマンダ2 ロムボード 2K

ジャレコ
プラスアルファ 28K
セイントドラゴン 10K
スーチーパイII (ROM) 3K
P-47エイシス(ROM) 3K
湾岸戦争 (ROM) 3K
ゲーム天国 (ROM) 5K
メガシステム32マザー 格安

セガ
脱子ちゃん雀荘 H付 10K
時の戦士・ザクソン 各10K
ファンタジーゾーン 15K
タイムスキャナー16B 5K
カルテット 2 16A 18K
コラムス 3K
コラムス2・タントアール 各2K
テトリス 3K
イチダントアール 5K
オーライル・タフターフ 各5K
シャドーダンサー 8K
デディボーイブルース 38K
青春スキャンダル 25K
ピットフォールII 38K
ロボレス2001 15K
バーニングライバル 15K
スパイダーマン 15K
バーチャファイター 15K
(別電源+コンボ専用ハーネス付)

タイトー
スペースインベーダーCL 25K
クイックス 純正 18K
ジャングルキング 25K
アルペンスキー 25K
メイズオブフロット 5K
奇々怪界 10K
カルメデス 3K
タイガーヘリ 5K
べんべろべー 18K
ハレーズコメット 12K
ジョリージョガー 38K
シーファイターポセイドン 18K
ファイティングホーク 3K
功里金団 5K
バブルボブル 28K

スラップファイト 5K
ヒットジアイス 3K
ドクタートッペルの大冒険 5K
マスターオブウエポン 8K
女三四郎 18K
究極タイガー 8K
アラビアンマジック 15K
ライトブリンガー 25K
グリッドシーカー 20K
レイフォース 25K
リングレイジ 10K
モータルコンバット 8K
アルカノイド S付 5K
ヴォルフィード 5K

F-2 マザーボード付
ブリルラ 48K
メタルブラック 38K
ガンフロンティア 35K
ミズバク大冒険 10K
キャメルトライ センサー付12K
MJ-12・ダイノレックス各7K
デッドコネクション 6K
ドンドコドン・麻雀クエスト各7K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 4K(大基板)

F2-SUB
クレヨンしんちゃん、クイズHQ、クイズ人生劇場 、ゆうゆのクイズ クイズクエスト 地球防衛軍 栄光の甲子園 トキメキチャート
ファイナルブロー 各1K

F3-SUB
ダライアス外伝 5K
バブルシンフォニー 3K
エレベーターActリターン 3K
逆鱗弾 3K
他、各種格安 F3マザー特価

テコ
空手道 10K
カルノフ 15K
ロボコップ・デスブレイド 各8K
ダークシール 12K
ワンダープラネット 8K
アクトフェンサー 5K
クルードバスター 8K
タンブルポップ 5K
ウルフファング 35K
ジョー&マック 15K
ロボコップ2 25K

テクノス
くにお君 6K
ダブルドラゴン 3K
ドッチボール 2K

ニチブツ
SF-X 88K
アームド エフ 8K
テラクレスタ(FM音源版) 10K
ハイホー・ハイホーII 各1K
五目ならべ(連珠) 5K

UPL
シュトラール 10K
ムスタング 10K
バンダイク 3K
タスクフォースハリアー 5K
ゴモラ 5K
アクロバットミッション 3K
ノバ2001 10K
アトミックロボキット 8K

新品(箱入)
スラップショット 5K
問題者 II 7K
くっすんおよよ 5K
連珠倶楽 (五目並べ) 5K
ブレイガールII 5K
※上のロムキット 付
アースジョーカー 7K

テクモ
忍者龍剣伝 5K
スーパーピンボールアクショ 5K
シルクワーム 5K
タンクバスターズ 5K
ジェミニウィング 8K
アルゴスの戦士 15K
ボンジャック 18K

ナムコ
パックマニア 15K
ロンバーズ 20K
ブレイザー 20K
メルヘンメイズ 25K
妖怪道中記 10K
ワルキューレの伝説 38K
スプラッターハウス 35K
リブルラブル 28K
ギャプラス 28K
ドラゴンバスター 38K
コズモギャングザパズル 5K
エメラルディア 5K
ドラゴンセイバー 35K
ドルアーガの塔 38K
アサルトパネル、+ロム付 58K
ゼビウス 18K
ディグダグ(許諾アタリ製) 8K
ラリーX許諾MIDWAY 15K
ギャラガ 15K
ギャラクシアン(C) PIII 10K
パックギャル 12K
ホッピングマッピー 88K
トイポップ 88K

ユニバーサル
Mr.Do! (C) 5K
Mr.Do!vsユニコーン12K
Mr.Do!ワイルドライド15K
ジャンピングジャック 18K

その他
サボテンボンバース 12K
五月陣戦 8K
ウルトラマン・クラックス 各2K
ボラックス・干支物語 各3K
SDガンダム 2K
スパイナルブレイカーズ 2K
ブレイゾン・オーマイガー 各2K
ドンキーコング 38K
〃 〃 Jr. 28K
ソニックウイングス 10K
フューチャースパイ 12K

その他
ファイアーバード(C) 18K
クレージコング 12K
戦国エース 18K
レッド UFO 25K
アグレス・サダリ 各5K

一珍品・逸品一
シルバーランド 38K
ハーディ 12K
ボレンチ 28K
スカイアーミー 58K
Qバート 58K
Qバート (C) 28K
タイムアタッカー 15K
(ブロックゲーム VR付)

麻雀 格安在庫多数有り
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局, ファンクラブ夏物語, 個人教授, 麻雀フライデー, ビタミンC, 大霊界, 大予言, ねるとん特攻団, 各1K 麻雀学園, 七次元の妖精, スーパーリアルP2, 各2K トリプルウォーズ, コミック劇場, クラブ90, サーキットの女豹、華の舞、舞妓花 3K スーチーパイ 8K, スーパーO禁猟 15K, レモンエンジェル8K ミラージュ妖獣伝 3K ファイナルロマンス 8K
SリアルIII10K, SリアルIV10K, SリアルV20K

大型機の迫力が家庭で
ダライアス(3画面) EXT, ロム付 38K
アフターバーナー II セガ (中) 15K
ギャラクシーフォースII (中) 25KO
ストライクファイター セガ (中) 28KO
ウイニングラン91 ナムコ (中) 15KO
ウイニングラン鈴鹿 ナムコ V21(中) 48KO
スターブレード ナムコ V21(中) 48KO
エアーコンバット ナムコ V21(中) 48KO
ソルバルウ ナムコ V21(中) 48KO
ナイトストライカー タイトー 38KO
ギャラクティックストーム 38KO
スーパーモナコGP セガ (中) 10K
ウォーリァブレード (〃) タイトー10K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご注意下さい。

御注意
(O)印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(中)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。(+3K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%～8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。　通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。　代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点)　以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払いも利用できます。

基板高価買取　COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板(JAMMA有コネクター)+JAMMAハーネスをサービス(基板の種類は指定できません)

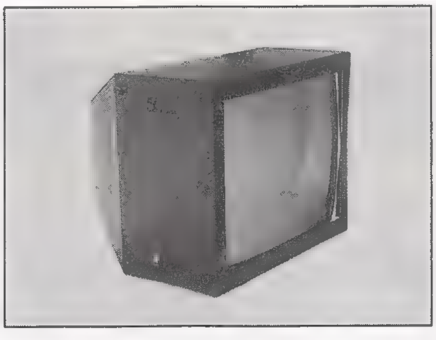
定休日 日曜日(祭日は営業)

★初心者大歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。

SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。

25インチカラーモニター発売中

■仕様
◇スチール製キャビネット入り
◇25インチ フラットスクエアブラウン管
◇15、24kHz両用
◇サイズ(W)580×(H)450×(D)450mm 35kg
◇入力 RGB21PIN, 15PIN 2方式
　※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇各種調整が全て外部より可能
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇画面の斜め置きが可能(約65度)ゲームマシンの雰囲気が味わえます。



(定価¥88,000 1年完全保証)

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●

1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

驚異のシンクロ連射

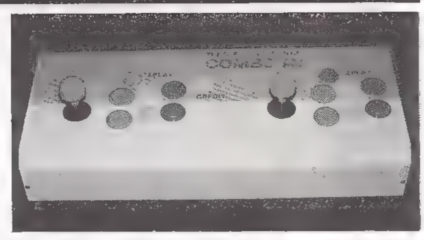
新型SUPERコンボAV価格据置

映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。
ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

◆2·4·8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ, TV, ラジカセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEO、に対応する高性能ビデオコンバータ使用, ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P, 2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置, コンティニューがとてもし易くなりました。



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ, 400ライン専用は不可)も使用できます,
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862 863等も高画質でゲームがプレイできます,

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

新型コンボAV発売中!!

満足のいく性能で安心価格全て接続ケーブル付
"コンボAV" スト!! 仕様(12ボタン)
●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)…………¥30,000
●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)…¥28,000
●VRタイプ(上記両方対応)…………… ¥33,000



〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも
TEL.03-3490-5201(代)　FAX.03-5496-1047

ビデオゲーム・コントロールボックス の決定版 AV-5000

音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-8000を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)

型番MST-8 ¥9,800(350×200mm)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
R&K 052(732)3874/イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407/ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766/ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911/テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667/メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910/ロータスプレス 03(3760)6630



*AV-5000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
*別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK。
*音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
*超小型(縦125×横200×奥95ミリ)。

☆☆別売コード☆☆

RGB21コード	¥3,500
RGB15コード	¥5,000
S端子コード	¥2,500
VHFコード	¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

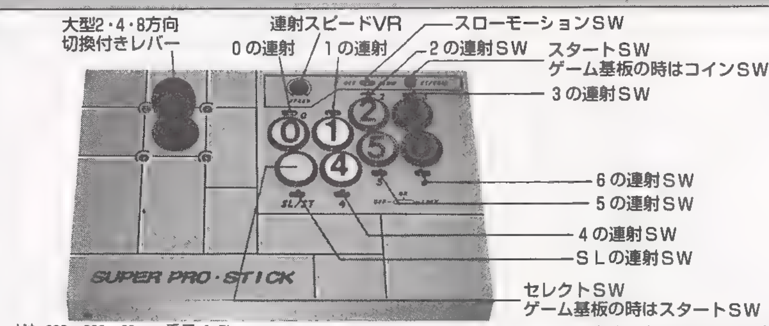
RGB21延長コード	¥5,000
RGB15延長コード	¥5,000

注意:スティックは Σ-8000以外は使用出来ません。

型番AV-5000 ¥26,000 付属品:テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

究極のSUPER PRO-STICK!!

自由自在にSW設定。又、同時押しのSW設定できます。



寸法 320×220×30mm 重量 1.5kg

型番 Σ-8000TB ¥15,800

注意:本体だけでは使用できません 別売りのコードが必要です。

別売コード



Σ8000専用

*スーパーファミコン用コード(型番SF)	¥4,000
*ネオ用コード(型番N)	¥2,500
*メガドライブ用コード(型番MD)	¥4,000
*2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2)	¥2,000
*6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6)	¥4,000
*マスターシステム用コード(型番MM)	¥2,000
*パソコン用コード(型番PP)	¥1,500
*コントロールBOX接続用コード(型番AS)	¥2,500
*サターン用コード(型番ST)	¥4,000

Σ-8000TURBOの特徴

*別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
*すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
*連射スピードを連続的に変えることができます。
*金属ケースならではの重量感と安定感があります。

★★★★★★★新製品★★★★★★★

プレイステーション用コード	¥4,000
サターン用コード	¥4,000

注意:Σ-8000専用です。以前のスティックには使用できません。

お申込方法

*商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込みください。
*送料は全国一律600円です。
*お急ぎのかたはお電話でお申し込みください。
*代金は商品と引き換えにお支払いください。
*商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
*アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

★★ステレオ基板用ハーネス★★

●ネオジオ用	¥3,500
●コナミ用	¥3,500
●システムⅡ用	¥4,000

注意

以前の別売りコードやコントロールBOX接続用コードはΣ-8000には使用できません。
コードの注文はスティックの型番を書いて注文してください(Σ-8000用とかΣ-6000用とか)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子通販部
☎0794(84)0476/FAX0794(85)6577
営業時間 12~21時

便利な分割払いもやってます!!

LOTUS PRESS GAME WORLD

その場で賢い買い物ができます。もちろん、通販のクレジットもOK!ボーナス一括、最長36回までOK!

アーケード基板

インセクターX	¥7,000
ラスタンサーガ	¥15,000
キャッスルドラゴン	¥6,000
火激	¥3,000
ルナーク	¥10,000
ハットリス	¥2,000
飛鳥&飛鳥	¥7,000
スラップショット	¥3,000
アルカノイド	¥2,000
ミズバク大冒険	¥8,000
ダイノレックス	¥8,000
スペースインベーダーDX	4,000
[アトラス]	
豪血寺一族	¥12,000
豪血寺一族2	¥23,000
豪血寺一族外伝	¥35,000
首領蜂	¥39,000
[テクモ]	
がんばれギンくん	¥10,000
サンダードラゴン	¥9,000
サンダードラゴン2	¥25,000
雷牙	¥6,000
スーパーピンボールAC	¥10,000
STG	¥4,000
ジェミニウィング	¥8,000
[アイレム]	
海底大戦争	¥30,000
アンダーカバーコップス	¥25,000
ボンバーマンワールド	¥23,000
ジオストーム	¥25,000
ガンフォース	¥9,000
ボンバーマン	¥6,000
ドラゴンブリード	¥8,000
トンマ	¥8,000
格闘野球リーグマン	¥38,000
ガンホーキ	¥10,000
R-TYPE	¥10,000
R-TYPE Ⅱ	¥10,000
R-TYPE LEO	¥10,000
メジャータイトル2	¥8,000
大工の源さん	¥3,000
パウンドフォーパウンド	¥1,000
四川省Ⅱ	¥7,000
パーフェクトソルジャー	¥20,000
[エスエヌケイ]	
ゲバラ	¥5,000
バトルフィールド	¥8,00
ゴールドメダリスト	¥3,000
原始島	¥7,000
■NEO GEOカセット	
龍虎の拳外伝	¥13,000
リアルバウト餓狼伝説	¥20,000
ザキングオブファイターズ'95	23,000
ザキングオブファイターズ'94	6,000
サムスピ斬紅郎無双剣	¥9,000
パズルボブル	¥10,000
ソニックウィングス2	¥13,000
パニックボンバー	¥5,000
その他あります	¥800ヨリ
[セガ]	
ぷよぷよ通	¥15,000
ぷよぷよ	¥8,000
テトリス	¥5,000
バーチャファイター2	¥150,000
SDI（P無）	¥45,000
サンダーフォースAC	¥10,000
タントアール	¥5,000
イチダントアール	¥8,000
ボトボト	¥3,000
ドラゴンボールZ	¥8,000
[セイブ]	
雷電	¥18,000
雷電Ⅱ	¥45,000
雷電DX	¥55,000
バイパーフェイズ1	¥42,000
セイブカップサッカー	¥9,000
ゼロチーム	¥29,000
[UPL]	
アトミックロボキット	¥6,000
アクロバットミッション	¥5,000
ムスタング	¥6,000
ブラックハート	¥7,000
タスクフォースハリアー	¥6,000
宇宙戦艦ゴモラ	¥5,000
[ビデオシステム]	
ソニックウィングス	¥9,000
霊界導士	¥3,000
パイプドリーム	¥2,000
スパイナルブレーカー	¥3,000
[彩京]	
ガンバード	¥23,000
ストライカーズ1945	¥10,000
バトルクロード	¥10,000
[ライジング]	
魔法大作戦	¥18,000
疾風魔法大作戦	¥20,000
[その他]	
サンダー&ライトニング	¥5,000
ハイパーデュエル	¥12,000
ギガンデス	¥6,000
スーパーイーグルショット	¥8,000
アグレス	¥2,000
キャノンダンサー	¥25,000
レッスルフェスト	¥1,000
ハチャメチャファイター	12,000
コンバットライブス	¥2,000
セルフィーナ	¥5,000
エクストリームダウンヒル	¥10,000
ポラックス	¥5,000
カベール（P無）	¥8,000
スカイスマッシャー	¥10,000
ススメ！マイルスマイル	¥15,000
ワールドラリー	¥19,000
ツインイーグルⅡ	¥35,000
燃えよゴンタ2	¥15,000
JuJu伝説	¥5,000
キャリバー50（P無）	8,000
ガントレット(PCBのみ)	¥15,000
へべれけのぽぷん	¥5,000
その他リスト以外にもあります。	
[クイズ]	
学園パラダイス	¥1,000
クイズ365	¥8,000
クイズ地球防衛軍	¥3,000
クイズクエスト	¥3,000
ゆうゆのクイズでGO!GO!	¥3,000
アテナのハテナ？	¥2,000
クレヨンしんちゃん2	¥2,000
クイズ世界はSHOW byショーバイ	¥2,000
クイズ　その他あります。	
[パズルその他]	
上海	¥3,000
上海Ⅱ	¥18,000
ぱづり	8,000
脳力向上委員会	¥3,000
ドラゴンパンチ	¥3,000
ガンディーラー	¥3,000
オセロダービー	¥18,000
五月陣戦	¥9,000
連珠貴族	¥8,000
干支物語	¥7,000
パズルその他あります。	
[麻雀]	
麻雀ダイヤルQ2	¥3,000
麻雀フライデー	¥3,000
麻雀電子基盤	¥3,000
懲りない面々	¥2,000
麻雀放浪記	¥2,000
麻雀遊戯	¥3,000
麻雀激写	¥5,000
ねるとん牌鯨団	¥1,000
お雀子館	¥1,000
麻雀 大予言	¥1,000
ねらえ！トップスター	1,000
アイドル麻雀	¥3,000
麻雀カルチャースクール	¥2,000
ウルトラマル秘　麻雀	¥5,000
麻雀ベガス	¥6,000
麻雀同級生スペシャル	¥20,000
ファイナルロマンス	¥10,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	¥8,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	¥10,000
スーパーリアル麻雀PV	¥15,000
レモンエンジェル	¥10,000
スーチーパイスペシャル	¥7,000
タロット麻雀	¥4,000
麻雀コミック劇場	¥3,000
麻雀カメラ劇場	¥5,000
ごっつええ感じ	¥3,000
サーキットの女豹	¥2,000
麻雀クエスト	¥9,000
七次元の妖精達	¥2,000
麻雀革命	¥1,000
麻雀キャンパスハンティング	¥1,000
麻雀　女学園	¥4,000
麻雀ファンクラブ	¥3,000
麻雀　私生活	¥2,000
とってもE雀	¥5,000
グッとE雀	¥5,000
パチンコ物語	¥2,000
宇宙の神秘	¥8,000
プリティセーラー2	¥20,000
トリプルウォーズ2	¥7,000
お立ち台の掟	¥3,000
パニックスタジアム	¥2,000
ハイパーリアクション	¥13,000
麻雀やるなら	¥2,000
麻雀　その他あります。	



この他基板は豊富に用意してあります。

※価格は変動することがあります。必ず確認して下さい。

営業時間　AM10：30〜PM7：00

TEL.03-3770-2731
FAX.03-3770-2880



LOTUS PRESS GAME WORLD

翌日商品がおてもとに

商品代金と商品の引き替えシステム

日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。

アーケード基板

[カプコン]
- ストZERO2 TEL
- ストZERO TEL
- マーヴルスーパーヒーローズ TEL
- D&Dシャドーオーバーミスタラ TEL
- 19XX TEL
- サイバーボッツ TEL
- ヴァンパイアハンター TEL
- X-MEN TEL
- パワードギア ¥35,000
- スーパーマッスルボマー TEL
- ヴァンパイア TEL
- エイリアンVSプレデター TEL
- ダンジョンズ&ドラゴンズ TEL
- スーパーストⅡX ¥25,000
- スーパーストⅡ ¥25,000
- 闘神伝2 ¥38,000
- ストリートファイターⅡ 7,000
- ストⅡダッシュ ¥9,000
- ストⅡダッシュターボ ¥9,000
- 戦場の狼 ¥8,000
- ナイツオブザラウンド ¥14,000
- キャプテンコマンドー ¥14,000
- パニッシャー ¥19,000
- カプコンワールドⅡ ¥5,000
- クイズ&ドラゴンズ ¥4,000
- マッスルボマー ¥8,000
- 殿様の野望2 ¥5,000
- バース ¥23,000
- ラストデュエル ¥8,000
- F1ドリーム ¥3,000
- ブラックドラゴン ¥15,000
- 虎への道 ¥15,000

■CPSⅡカートリッジ
- ストZERO2 TEL
- ストZERO TEL
- マーヴルスーパーヒーローズ TEL
- D&Dシャドーオーバーミスタラ TEL
- 19XX TEL
- サイバーボッツ TEL
- ヴァンパイアハンター TEL
- パワードギア TEL
- X-MEN TEL
- スーパーマッスルボマー ¥16,000
- ヴァンパイア ¥8,000
- エイリアンVSプレデター TEL
- ダンジョン&ドラゴン TEL
- スーパーストⅡX ¥5,000
- スーパーストⅡ ¥20,000

[ジャレコ]
- ゲーム天国 ¥53,000
- 湾岸戦争 ¥50,000
- ビッグストライカー ¥5,000

■メガ32カートリッジ
- エンジェルキッス ¥5,000
- ゲーム天国 ¥5,000
- 湾岸戦争 ¥5,000

[バンプレスト]
- セーラームーン ¥35,000
- 戦国エース ¥18,000
- マジンガーZ ¥23,000
- アクウギャレット ¥78,000
- マクロスⅡ ¥13,000
- マクロス ¥13,000
- SDガンダム ¥3,000
- ドラゴンボール2 ¥20,000
- ウルトラ警備隊 ¥33,000
- ウルトラマン ¥2,000
- SDガンダムEX-REVUE ¥15,000
- 機動戦士ガンダム ¥6,000

[コナミ]
- 沙羅曼蛇2 ¥48,000
- エスケープキッズ ¥15,000
- セクシーパロディウス ¥58,000
- ときメモ対戦ぱずるだま ¥145,000
- 究極戦隊ダダンダーン ¥37,000
- ガイアポリス ¥22,000
- ゼクセクス ¥25,000
- トライゴン ¥17,000
- グラディウスⅡ ¥28,000
- 極上パロディウス ¥39,000
- ツインビーヤッホー! ¥39,000
- パンクショット ¥3,000
- 進め!対戦ぱずるだま ¥38,000
- コンバットスクール(P無) ¥5,000
- パロディウスだ! ¥7,000
- 出たな!!ツインビー ¥7,000
- メインスタジアム ¥5,000
- 少林寺への道 ¥5,000
- X-MEN(6P) ¥22,000

■GXマザーロムキット
- 極上パロディウス ¥3,000
- ツインビーヤッホー! ¥3,000
- 対戦ぱずるだま ¥3,000
- 沙羅曼蛇2 ¥13,000

[東亜プラン]
- バツグン ¥30,000
- ヘルファイヤー ¥5,000
- 達人王 ¥16,000
- 究極タイガー ¥7,000
- スラップファイト ¥10,000
- V·V ¥9,000
- アウトゾーン ¥9,000
- フーピー ¥5,000
- 飛翔鮫 ¥6,000
- ヴィマナ ¥9,000
- ドギューン ¥12,000
- フィグゼイト ¥13,000
- スノーブラザーズ ¥7,000
- 達人 ¥6,000

[ナムコ]
- ソウルエッジ TEL
- 鉄拳2 Bバージョン TEL
- アウトフォクシーズ ¥35,000
- マッハブレイカー ¥37,000
- ネビュラスレイ ¥19,000
- ギャラガ'88 ¥19,000
- パックマニア ¥23,000
- F/A ¥12,000
- ゼビウス ¥5,000
- ティンクルピット ¥5,000
- エメラルディア ¥2,000
- ニューマンアスレチック ¥6,000
- スーパーワールドコート ¥3,000
- ナックルヘッズ ¥15,000
- 熱闘!激闘!クイズ島! ¥1,000
- デンジャラスシード ¥15,000
- スプラッターハウス ¥18,000
- バラデューク ¥23,000
- スーパーワースタ'95 ¥10,000
- 魔Q大冒険 ¥1,000
- アサルト(P無) ¥48,000
- ディグダグ ¥18,000
- ピストル大名の大冒険 ¥13,000
- コズモギャングザビデオ ¥10,000
- コズモギャングザパズル ¥3,000
- スーパーワースタ'93 ¥5,000
- グレートスラッガーズ ¥1,000
- グレートスラッガーズ'94 ¥3,000
- ワールドコート ¥5,000
- ナムコクラシックvol.1 ¥38,000
- スティールガンナー2 ¥5,000

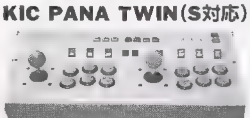
[データイースト]
- ウルフファング ¥29,000
- ヘビースマッシュ ¥18,000
- ロボコップⅡ ¥10,000
- グレートラグタイムショー ¥33,000
- マジカルドロップ ¥18,000
- マジカルドロップ+1 ¥20,000
- キャプテンアメリカ ¥15,000
- ダークシール ¥12,000
- ダークシール2 ¥15,000
- スタジアムヒーロー ¥2,000
- スーパーバーガータイム ¥8,000
- ダイエットGO!GO! ¥8,000
- ファンキージェット ¥8,000
- ダンクドリーム'95 ¥39,000
- クルードバスター ¥6,000
- ポケットギャル ¥3,000
- ワンダープラネット ¥7,000

[カネコ]
- 大江戸ファイト ¥19,000
- ビィラップボーイ ¥18,000
- 爆裂ブレイカー ¥9,000
- ギャルズパニック2 ¥17,000
- グレート1000マイルズラリー ¥18,000

[タイトー]
- 究極タイガーⅡ ¥88,000
- バブルボブル2X ¥88,000
- 逆鱗弾 ¥78,000
- パズルボブル2 ¥68,000
- あっかんべいだあ ¥63,000
- エレベーターアクションリターンズ ¥63,000
- クイズシアター ¥63,000
- ハットトリックヒーロー'95 ¥63,000
- バブルシンフォニー ¥65,000
- ダライアス外伝 ¥73,000
- カイザーナックル ¥63,000

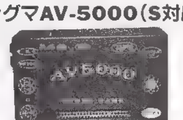
■F3カートリッジ
- カイザーナックル ¥3,000
- ダライアス外伝 ¥10,000
- バブルシンフォニー ¥5,000
- ハットトリックヒーロー'95 ¥2,000
- クイズシアター ¥2,000
- エレベーターアクションリターンズ ¥5,000
- パズルボブル2 ¥17,000
- あんかんべいだあ ¥5,000
- パブルボブル2 ¥17,000
- 逆鱗弾 ¥18,000
- バブルボブル2X ¥25,000
- 究極タイガーⅡ ¥25,000
- デッドコネクション ¥8,000
- キャメルトライ(P無) ¥15,000
- レイフォース ¥50,000
- ライトブリンガー ¥33,000
- アラビアンマジック ¥23,000
- ガンフロンティア ¥38,000
- メタルブラック ¥43,000
- グリッドシーカー ¥22,000
- ライディングファイト ¥18,000
- 奇々怪々 ¥13,000
- ニュージーランドストーリー ¥12,000
- レインボーランドEX ¥15,000
- カダッシュ ¥12,000
- パニックロード ¥5,000

KIC PANA TWIN(S対応)



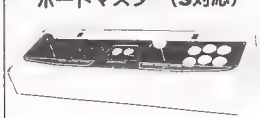
本体……………………38,000円
RGBケーブル………3,000円

シグマAV-5000(S対応)



AV-5000……………26,000円
Σ-8000ターボ……15,800円

ボードマスター(S対応)



本体…………………… 48,000円

駅に近くなってもっと便利に!!

住所・電話番号が変更になりました。

JR恵比寿駅徒歩2分・地下鉄日比谷線徒歩1分

こちらは基板専門店になります。
以前の住所は家庭用ゲーム専門になってますのでお間違えなく。



初めての方大歓迎!!お気軽にTELください

㈱ロータスプレス

〒150 東京都渋谷区恵比寿西1-10-6 恵比寿ツインズ7F

ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い
始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

KONAMI 新型筐体 ウインディ29

(筐体12ボタンパネル使用)



限定50台
特別価格 ¥195,000
(送料・消費税含む)

初回¥17,780　¥17,600×11回
初回¥11,560　¥ 9,400×23回
初回¥ 9,640　¥ 6,700×35回

SEGA ニューアストロシティ

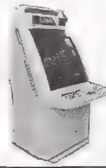
(筐体12ボタンパネル使用)



通販価格¥235,000(税込)

初回¥21,540　¥21,200×11回
初回¥12,280　¥11,400×23回
初回¥10,720　¥ 8,100×35回

SEGA ニューアストロシティ+ソニック・ザ・ファイターズ 組込



(筐体12ボタンパネル仕様)

通販価格¥785,000(税込)

初回¥71,040　¥70,900×11回
初回¥38,280　¥38,200×23回
初回¥27,320　¥27,300×35回

SEGA ニューアストロシティ SNK キングオブファイター96' 組込



通販価格¥402,000(税込)

初回¥36,468　¥36,300×11回
初回¥21,036　¥19,500×23回
初回¥16,804　¥13,900×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM CPⅡシステム セット

通販価格¥558,000(税込)



CPSⅡマザーボード
ストZERO 2 (カート)
シャドーオーバーミスタラ (カート)
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)
ヴァンパイアハンター (カート)
サイバーボッツ (カート)
X-MEN (カート)

初回¥50,472　¥50,400×11回
初回¥28,444　¥27,100×23回
初回¥19,616　¥19,400×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM ストZERO 2 (新品) セット

通販価格¥388,000(税込)

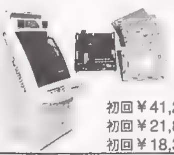


CPSⅡマザーボード
ストZERO (カート)

初回¥35,592　¥35,000×11回
初回¥20,784　¥18,800×23回
初回¥16,776　¥13,400×35回

SEGA ニューアストロシティ+TAITO F3 セット

(筐体12ボタンパネル仕様)　通販価格¥448,000(税込)

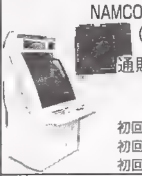


F3マザーボード
バブルシンフォニー (カセット)
ダライアス外伝 (カセット)
エレベーターリターンズ (カセット)
パズルボブル2 (カセット)
ゲキリンダン (カセット)
究極タイガーⅡ (カセット)

初回¥41,232　¥40,400×11回
初回¥21,864　¥21,800×23回
初回¥18,396　¥15,500×35回

SEGA ニューアストロシティ NAMCO ソウルエッジ NEW Ver セット

(筐体12ボタンパネル仕様)

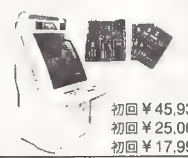


通販価格¥438,000(税込)

初回¥40,292　¥39,500×11回
初回¥21,684　¥21,300×23回
初回¥16,376　¥15,200×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) KONAMI GXセット

通販価格¥498,000(税込)



GXマザーボード
沙羅曼蛇2 (ロム)
セクシーパロディウス (ロム)
ときめきメモリアル対戦 (ロム)
対戦ぱずる玉 (ロム)
ツインビーヤッホー (ロム)
ドラグーンマイト (ロム)

初回¥45,932　¥44,900×11回
初回¥25,064　¥24,200×23回
初回¥17,996　¥17,300×35回

CAPCOM CPSⅡ ボードマスターセット

通販価格¥378,000(税込)

ボードマスター
CPSⅡマザーボード
ストZERO 2 (カート)
シャドーオーバミスタラ (カート)
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)
ヴァンパイアハンター (カート)
サイバーボッツ (カート)
X-MEN (カート)
CPSⅡ用ハーネス



初回¥34,652　¥34,100×11回
初回¥20,604　¥18,300×23回
初回¥14,756　¥13,100×35回

SNK キングオブファイター96',ボードマスター セット

通販価格¥218,000(税込)



初回¥20,712　¥19,600×11回
初回¥10,824　¥10,600×23回
初回¥10,436　¥ 7,500×35回

NAMCO ソウルエッジ NEW Ver ボードマスター セット

通販価格¥258,000(税込)

ボードマスター
ソウルエッジ
ハーネス



初回¥23,372　¥23,300×11回
初回¥13,844　¥12,500×23回
初回¥11,516　¥ 8,900×35回

TAITO F3, ボードマスター セット

通販価格¥278,000(税込)

ボードマスター
F3マザーボード
バブルシンフォニー (カセット)
ダライアス外伝 (カセット)
エレベーターリターンズ (カセット)
パズルボブル2 (カセット)
ゲキリンダン (カセット)
究極タイガーⅡ (カセット)
ハーネス



初回¥25,252　¥25,100×11回
初回¥14,204　¥13,500×23回
初回¥12,056　¥ 9,600×35回

KONAMI GX.ボードマスター セット

通販価格¥348,000(税込)

ボードマスター
GXマザーボード
沙羅曼蛇2 (ロム)
ときめきメモリアル対戦 (ロム)
セクシーパロディウス (ロム)
ツインビーヤッホー (ロム)
ドラグーンマイト (ロム)
対戦ぱずる玉 (ロム)
ハーネス



初回¥31,832　¥31,400×11回
初回¥17,764　¥16,900×23回
初回¥12,196　¥12,100×35回

休日のお知らせ

8/14(水)~8/18(日)まで営業は休まさせていただきます。

KONAMI新型筐体ウインディ29先行予約受付中!!

限定50台特別価格¥195,000(送料・税含む) W750 H1,445 D905 モニター24に対応

CAPCOM

スターグラデュエイター(新品)	値引き有り
ストZERO2(カート)	90,000
ロックマン(新品)	50,000
闘神伝2	45,000
19XX(カート)	85,000
マーヴルスーパーヒーローズ(カート)	28,000
ストZERO(カート)	10,000
ヴァンパイアハンター(カート)	15,000
X-MEN(カート)	20,000
パワードギア(カート)	30,000
スーパーマッスルボマー(カート)	25,000
マジックソード	28,000
トップシークレット	42,000
ファイナルファイト	17,000
ブラックドラゴン	25,000
1943	12,000
戦場の狼	10,000
戦場の狼Ⅱ	25,000
ラストデュエル	18,000
殿様の野望2	10,000
殿様の野望	4,000
天地を喰らうⅡ	25,000

KONAMI

パワフルプロ野球(新品)	95,000
ときめきメモリアル対戦ぱずる玉	148,000
沙羅曼蛇2	50,000
スラムダンク2	95,000
スラムダンク	40,000
究極戦隊ダダンダーン	48,000
グラディウスⅡ	40,000
ゼクセクス	36,000
クライムファイター	15,000
タートルズ スーパー亀忍者	8,000
GXマザーボード	40,000
セクシーパロディウス	68,000
対戦ぱずる玉	43,000
極上パロディウス	45,000
A-JAX	30,000
クライムファイター2	15,000
マーシャルチャンピオン	20,000
出たな ツインビー	18,000
トライゴン	20,000
タイムパイロット84'	20,000
サンダークロス	25,000
プレミアサッカー	12,000
ビットファイター	12,000
ファイナライザー	12,000
サプライズアタック	5,000

NAMCO

ソウルエッジ NEW Ver	120,000
ゼビウス 3D/G	95,000
クラシックコレクション2(新品)	82,000
トイポップ	68,000
グロブダー	68,000
ピストル大名の冒険	20,000
ワルキューレの伝説	68,000
ドルアーガの塔	75,000
リブルラブル	45,000
マッピー	42,000
バックランド	70,000
パック&パル	45,000
マッハブレイカーズ	40,000
アウトフォクシーズ	35,000
バラデューク	38,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	28,000
モトス	70,000
ニューラリーX	65,000
ワンダーモモ	80,000
ドラゴンスピリッツ	60,000
ギャラクシアン	35,000
スプラッターハウス(ロム)	25,000
タンクフォース(ロム)	10,000
プロテニス(ロム)	12,000

TAITO

サイキックフォース	170,000
ゲキリンダン(新品・ロム)	10,000
パズルボブル2(ロム)	23,000
ダライアス外伝(ロム)	28,000
エレベーターアクションリターンズ(ロム)	30,000
あっかんべぇだー(ロム)	15,000
バブルシンフォニー(ロム)	10,000
カイザーナックル(ロム)	3,000
レイフォース	88,000
ルナレスキュー(白黒)	55,000
アルペンスキー	50,000
インベーダー(カラー)	50,000
カブキZ	15,000
パズルボブル	15,000
特殊部隊 U・A・G	7,000
バブルボブル	32,000
ハーレーズコメット	15,000
フロントライン	30,000
サイレントドラゴン	15,000
ニンジャキッズ	12,000
中華大仙	8,000
地獄めぐり	10,000
究極タイガー	10,000

SEGA

ソニック・ザ・ファイターズ	298,000
バーチャーファイターKIDS	80,000
ファイティングバイパーズ(音声アンプ付、配線済	250,000
バーチャーファイター2(音声アンプ付、配線済	200,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	60,000
バーチャファイターリミックス	57,000
ばくばくアニマル	55,000
上海 万里の長城	75,000
ドラゴンボールZ VRVS	25,000
アッポー	22,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
ピットフォール2	45,000
モンスターランド	22,000
サンダーフォースAC	18,000
DDクルー	8,000
ぷよぷよ	12,000
ぷよぷよ通	15,000

DECO

ダンクドリーム95(新品)	40,000
マジカルドロップ	15,000
クルドバスター	15,000
デスブレイド	10,000
バックファイヤー	45,000

IREM

アールタイプ レオ	28,000
フック	25,000
四川省2	10,000
ボンバーマン	10,000
ぐっすんおよよ	13,000
迷宮島	10,000
サンダーブラスター	12,000
大工の源さん	6,000

BANPRESTO

セーラームーン	50,000
スーパースラムズ	42,000
ウルトラ警備隊	25,000
アルチメイトテニス	12,000
SDガンダム サイコサラマンダー	4,000
マクロス	15,000

SNK

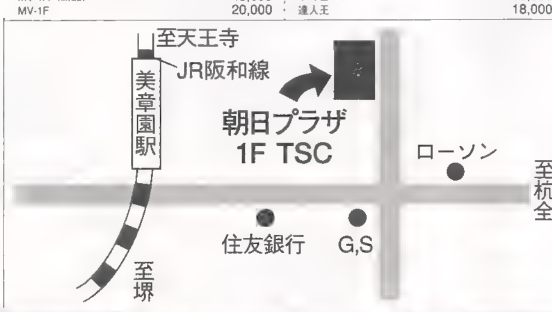
キングオブファイター96'(新品)	予約受付中
MV-1A(新品)	48,000
MV-1F	20,000
怒Ⅲ(純正・新品ループレバー付)	70,000
キングオブファイター95'	15,000
ビッグトーナメントゴルフ	30,000
リアルバウト餓狼伝説	30,000
ソニックウイングス3	10,000

ATLUS

ブレイゾン	10,000
豪血寺外伝 最強伝説	43,000

その他

ストライカーズ1945	75,000
バトルガレッガ	55,000
ジャッキーチェン	45,000
パング3	25,000
ラビットヒーロー	20,000
ライデンDX	60,000
上海Ⅲ	35,000
ワールドラリー	28,000
いっき	20,000
レモンエンジェル	20,000
ドキューン	15,000
達人王	18,000



TSC
有限会社 哲信クリエイト
〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00~21:00

●お支払い方法●
●銀行振込 ‥‥‥ 入金確認即商品発送
●コレクトサービス ‥‥‥ 商品代引サービス
振込先、なにわ銀行阿倍野支店(普)19610
相互信用金庫本店(普)0030322

通信販売専門中古基板SHOP

ゲームセンター ビッキーズ Bickyes の姉妹店

Wild Cat

担当
F.前田
T.えんり
D.堀田

基板

〈カプコン〉

ストZERO ROM	10000
サイバーボッツROM	28000
X-MEN ROM	15000
マーブルヒーローズROM	30000
ヴァンパイアハンター ROM	14000
CPⅡマザー	15000
1941	48000
ウイロー	55000
エリア88	38000
大魔界村	37000
スライダー飛竜	35000
1943改	20000
キャディラックス	17000
ガンスモーク	35000
戦場の狼Ⅱ	22000

〈ナムコ〉

バーニングフォース	23000
マーベルランド	23000
メルヘンメイズ	32000
スプラッターハウス	22000
パックマニア	18000
ギャラガ88	20000
源平討魔伝	38000
パックランド	38000
ドルアーガの塔	55000
リブラブル	32000
メトロクロス	46000
グロブダー	48000
バラデューク	28000
トイポップ	55000
ワンダーモモ	58000
ニューマンアスレチック	11000

〈タイトー〉

レイフォース	38000
グリッドシーカー	26000
メタルブラック	48000
ガンフロンティア	40000
影の伝説	18000
アラビアンマジック	17000
ダライアス外伝ROM	10000

〈アイレム〉

アンダーカバーコップス	22000
フック	20000
R-タイプⅡ	12000
R-タイプLEO	13000

〈データイースト〉

ナイトスラッシャーズ	44000
ウルフファング	40000
チェルノブ	20000
エドクードランディー	51000

〈その他〉

アテナ	38000
ゲーム天国	50000
ゲーム天国 ROM	12000
ガンバード	21000
戦国エース	16000
ロッドランド	20000
ぶたさん	23000
グラディウスⅡ	30000
ゼクセクス	24000
ファンタジーゾーン	16000
魔法大作戦	18000
サーカスチャーリー	10000
デスブレイド	6000
ブヨブヨ	15000

〈麻雀〉

スーパーリアル麻雀PⅢ	12000
スーパーリアル麻雀PⅣ	14000
スーパーリアル麻雀PⅤ	16000
同級生	20000
ハイパーリアクション	18000

※その他、多数の在庫があります。
ご希望の方はリストを御請求下さい（下記参照↓）。

●基板のリストあります。上記の価格は、常に変動していますので、80円切手を同封してワイルドキャットまで、リストを請求してください。ワイルドキャット基板リストは2週間に1度変わります。
●基板の買い方は、お電話・FAX等でご注文ください（TEL.03-3452-4678）。
●ご注文の場合は代金引換にて基板をお送りしますので。商品と引き換えに代金をお支払いください。

イラスト大募集

ビッキーズでは皆様からの
ハガキイラストを常時募集しています。



イラストはカラー・白黒どちらでもOK。イラストは、ワイルドキャットの住所に送ってね！　ご応募待ってまーす！

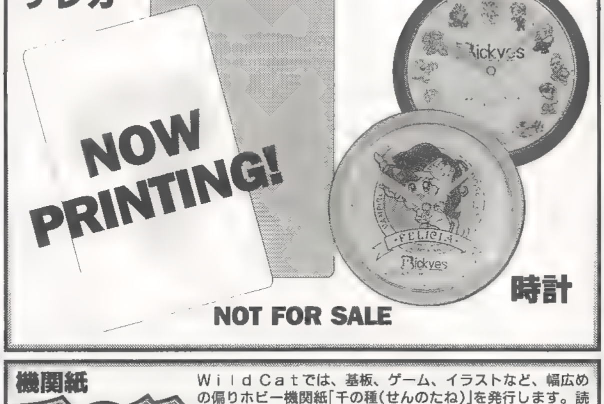
〈P.N. ゆら〉

ご来店ありがとうございます。
また来てください。（F　前田）

もうすぐ
ビッキーズ
ノートツアー
始まるよ!!

基板を購入・売却すると、ポイント制によりシールがもらえます。そのシールを集めると、ステキな時計、テレカ（なんと柄は、あのガンバードの中村博文氏、アル戦の神村幸子氏だ！）がもらえるぞ！　詳しくはＴＥＬしてね。

テレカ



NOT FOR SALE

時計

機関紙
千の種

Ｗｉｌｄ Ｃａｔでは、基板、ゲーム、イラストなど、幅広めの偏りホビー機関紙「千の種（せんのたね）」を発行します。読者参加ＯＫというスバラシイモノです。詳しくは、「千の種」第１号（７月７日発行）を読んで下さい。ほしい方は80円切手を同封して、Ｗｉｌｄ Ｃａｔ住所まで御請求して下さい。

Wild Cat
〒108
東京都港区芝浦2-1-11
グランドメゾン田町618
TEL&FAX.03-3452-4678

ゲームセンター ビッキーズ **Bickyes**
〒101
東京都千代田区神田美土代町9
千代田21ビルB1F
TEL&FAX.03-3294-5444

元祖 秋葉原の基板屋

がつ〜んと基板高価買取する店!!

基板高価買取 価格リスト

インスト・取説付 1K=1,000円

《アイレム》
ロードランナーI〜IV……各15K
R-TYPE……5K
R-TYPE II……7K
R-TYPE LEO……10K
アンダーカバーコップス……15K
海底大戦争……18K
最後の忍道……13K
イメージファイト……7K
X マルチプライ……8K
リーグマン……15K
ボンバーマンワールド……10K
※アイレムレトロ基板高価買取(TEL)

《SNK》
ループレバーのゲーム(P付)30K〜
サイコソルジャー……60K
アテナ……15K
ASO……10K
※SNKレトロ基板高価買取(TEL)

《カプコン》
エグゼドエグゼズ……25K
ガンスモーク……13K
闘いの挽歌……13K
ロストワールド(P付)……95K
ひげ丸……13K
ストリートファイター……10K
D&D(サブ)……17K
パワードギア(サブ)……15K
エイリアンVSプレデター(サブ)……17K
ワンダー3……25K
CPシステム基板高価買取(TEL)
CPSIIサブボード高価買取(TEL)

《コナミ》
グラディウス(電源付)……23K
グラディウス(ROMボード)……TEL
ライフフォース……30K
サラマンダ……22K
グラディウスII……15K
グラディウスIII……20K
ゼクセクス……15K
A-JAX……15K
悪魔城ドラキュラ……50K
サンダークロス……15K
サンダークロスII……13K
ときめきパズル玉……TEL
ツインビー(バブルボード)……20K
ツインビー(ROMボード)……TEL
ミスティックウォーリアーズ……18K
バトランティス……20K
M.I.A……20K
魔獣の王国……35K
※コナミレトロ基板高価買取(TEL)

《ジャレコ》
シティコネクション……15K
忍者くん2……10K
サイキック5……15K
ぶたさん……15K
バルトリック……20K
メガシステム32ボード高価買取(TEL)

《セガ》
ファンタジーゾーン……13K
アッポー……10K
ロボレス2001……10K
エイリアンシンドローム……13K
SDI(P付)……65K
バレット……TEL
ピットフォールII……17K
ゴールデンアックスII……20K
スペースハリアー高価買取(TEL)
※セガレトロ基板高価買取(TEL)

《タイトー》
バブルボブル……15K
レインボーアイランド(EXOK)……13K
レイメイズ……20K
ライトブリンガー……13K
影の伝説……10K
黄金の城……13K
ナイトストライカー(PCB)……35K
プリルラ(メイン込)……40K
ガンフロンティア……22K
ライディングファイト……20K
※タイトーレトロ基板高価買取(TEL)
※F3マザーボード高価買取(TEL)

《デコ》
ザビガ……22K
B-ウイング……22K
トリオTHEパンチ……22K
エドワードランディ……35K
ナイトスラッシャーズ……20K
グレートラグタイムショー……17K
※デコレトロ基板高価買取(TEL)

《ナムコ》
源平討魔伝……23K
ベラボーマン(ボタン付)……60K
フェリオス……35K
ファイネストアワー……55K
アサルト(P付)……45K
イシターの復活……TEL
ホッピングマッピー……TEL
F/A……7K
※ナムコレトロ基板高価買取(TEL)

《日物》
ムーンクレスタ(純正)……20K
クレイジークライマー(純正)……40K
フリスキートム……40K
子連れ狼……35K
※日物レトロ基板高価買取(TEL)

《任天堂》
ドンキーコング(純正)……30K
マリオブラザース(純正)……13K
スペースファイアーバード……25K
※任天堂レトロ基板高価買取(TEL)

《その他》
首領蜂……20K
クラッシュローラー(純正)……18K
コロスケローラー……22K
エクイテス……23K
リバーパトロール(純正)……40K
その他オルカ基板高価買取
スターフォース(純正)……13K
アルゴスの戦士……12K
ソロモンの鍵……15K
鮫! 鮫! 鮫!……15K
バツグン……25K
ジャンプバグ……20K
セーラームーン(全て純正)……30K
ガンバード……15K
ストライカーズ1945……40K
クレイジーコング(2含む)……10K
豪血寺一族2(外伝)……TEL
豪血寺一族2……9K
豪血寺一族外伝……13K
マジンガーZ……12K
ツインイーグルII……15K
ミュータントナイト……20K
アークエリア……13K
ウルトラ警備隊……13K
ハチャメチャファイター……10K
ノバ2001……15K
バイパーフェイズ(NEW)……20K

「SuperNintendoソフト」「Jaguar本体」「Genesisソフト」等の海外ソフトを基板コーナーにて買取始めました。
※郵送での買取は行なっておりません

その他の基板も高価買取します。TELにてどうぞ!

●上記の買取価格は在庫の量により変動する場合があります。TELにてお問い合わせください。
●コピー基板も買取ますが、純正の半額が目安になります。
●買取の際は、事前にTELにて連絡の後、身分証明書をお持ち願います。郵送にて買取を依頼される方は、TELにて買取金額を確認後、必ず身分証明書の写しと、余白に金額を明記して送 くださ い。ない場合は、手続きに時間がかかりますので、ご注意ください。

SOAの最終兵器

GENESIS NOMAD登場

変換アダプタでメガドライブソフトもOK!!



¥29,800

月刊 最新入荷ソフト速報

《SS》 アルティメットモータルコンバット3…… ¥7,500
早くも大人気のUMKがサターンに移植!
《JAGUAR》 レイマン…… ¥6,980
キャラが滑らかにアニメーションするアクションゲーム
《3DO》 ブレインデッド 13…… ¥6,800
ムービーゲームの最新 が3DOに登場!
《3DO》 ドゥーム…… ¥7,200
傑作3Dシューティングがついに入荷!
《3DO》 プライマルレイジ…… ¥6,800
オリジナルに迫る出来の対戦格闘ゲーム
《S-NES》 ランセーバー…… ¥6,800
ストライダーに良く似たオリジナルアクションゲーム
《S-NES》 スーパーパンチアウト…… ¥6,980
大人気のボクシングゲームを再入荷!
《S-NES》 スポーン…… ¥8,800
大人気アメコミヒーローのアクションゲ ム
《S-NES》 キラーインスティンクト… ¥7,980
続編も出ている人気対戦格闘
《32X》 ピットフォール…… ¥6,800
アレンジ版のピットフォールが32X版で
《32X》 B.Cレーサーズ…… ¥7,200
コミカルなキャラクターのレースゲーム
《GENESIS》 キャッスルバニア ブラッドライン…… ¥5,980
あのバンパイアキラーの海外版!
《GENESIS》 レボリューション X…… ¥6,800
あのイカスソフトがジェネシスに登場!
《GENESIS》 コミックスゾーン…… ¥6,980
おまけCDも付いた海外版!
《GENESIS》 スケルトンクルー…… ¥7,200
滑らかな動きと高い難易度がウリです
《GENESIS》 X-パーツ…… ¥7,980
デカキャラが滑らかに動くアクションアドベンチャー
《GENESIS》 オリンピック サマーゲームズ '96… ¥7,200
陸上、水泳等の種目が入ったスポーツゲーム
《GENESIS》 トージャム&アール2…… ¥4,800
大人気のトージャム2がまたまた再入荷!
《GENESIS》 バニッシャー…… ¥6,800
アーケード移植作が再入荷!
《GENESIS》 CD-X…… ¥39,800
オールインワンマシーンが久々の入荷

「バックアップ活用テクニック」「ゲームラボ」「ゲームウララ」高価買取再開しました。
詳しくはTELにてどうぞ!

ゲーム改造ツール特価販売中!!
SS用Pro Action Replay
PS用Pro Action Replay
SFC用 X-Terminator2 サスケ
価格はTELにてお問い合わせください

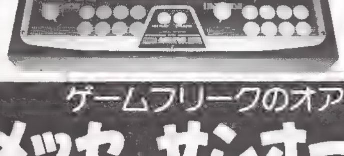
コントロールBOX各種 激安販売中!! 価格はTELにて



NEW ボードマスター(シンクロ連射内蔵)
シグマAV5000 & 8000ターボ
PANA★TWIN★LONG
PANA★CUSTOM★LONG

格闘ゲームの最終兵器

SUPER VEGA 21



アストロパネル8ボタン仕様
●16ボタンが独立連射ON⇔OFF可能
●同時押しボタン設定自由

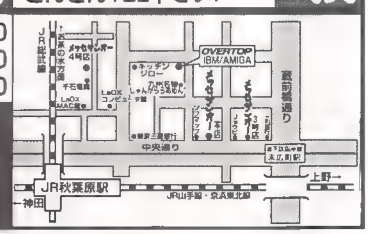
¥CALL

カプコンCPシステム基板 人気タイトル 超特価!!
エリア88、ストライダー飛竜、バース、キャプテンコマンドーetc
価格はTELにて!!

通信販売も絶好調!!
お電話にてご注文後、即配達
代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

高価 買取
不要な基板・コントロールBOX等、高価にて買取・下取致します。地方の方もどんどんTEL下さい!

営業時間	
月〜木	10:30〜20:00
金・土	10:00〜20:00
日・祝	10:00〜19:30



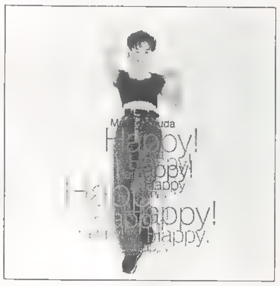
ゲームフリークのオアシス
メッセ サンオー本店
☎03-3255-3453
FAX.03-3255-3455
基板販売事業部 〒101 東京都千代田区外神田3-14-8

伊達公子 頑張れ！

DISC BOX

今号の新作情報

國府田マリ子 オリジナル 3rd アルバム「Happy! Happy! Happy!」



1996年7月24日発売
キングレコード
CD：KICS－7601
価格：￥3000（税込み）

「Pure」「Vivid」に続く3枚目のオリジナルアルバムが出たぞ！このCDを聴けばきっとHappy！な気持ちになれるという意味が含まれたタイトル。今回の作品も、マリ子さん自身が作詞をしたものが7曲（うち3曲は共作）。

ソーサリアン フォーエバーⅡ



1996年7月24日発売
キングレコード／ファルコムレーベル
CD：KICA－1185
価格：￥2500（税込み）

パソコンゲームの名作「ソーサリアン」が最新の機材を駆使し、リニューアル！8年ぶりにCDとなった。今回のCDは、ゲーム後半に使われている28曲を、アレンジ版で収録している。その演奏はもちろんファルコムのサウンドスタッフ。6月21日に発売された「ソーサリアンフォーエバーⅠ」と今回の「Ⅱ」とでソーサリアンの全曲を完全収録。「えっマジ！」と思った人、「Ⅰ」も忘れず買わにゃ～！

ステレオドラマ ツインビー PARADISE 3 Vol.2



1996年7月24日発売
キングレコード／コナミレーベル
CD：KICA－7710
価格：￥3000（税込み）
初回特典：スペシャルCDシングル封入
ボックスケース入り

4月から復活、放送を再開した文化放送系「ステレオドラマ ツインビーPARADISE 3」の第2弾が発売された。今回収録されている第2話は、ミントのかわいさが大爆発する内容。さらにマリ子さんのトーク、大爆笑どんぶり島句なども収録。スペシャルCDシングルには、キャラクターイメージソングと未公開ゲストトーク入りだ！



ずるずる

スキードーム「ザウス」がめっちゃグッドなキャンペーンを始めた！それは平日なら延長料金タダ！土、休日なら半額というもの！5900円で滑り放題ってわけだ！そのキャンペーンの初日から早速GO！6時間滑っちゃいました。めちゃマジに滑ったのでくたくた状態。だが、それなりに効果はありそう！今年の夏は気合入れるでぇ～！

TOP10 6/15～6/30㋘屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CDトップ10	1位	－	155	ストリートファイターZERO2	VE	VIZL－24	3200円
	2位	5	132	バーチャロンサウンドデータ	TE	TYCY－5486	2000円
	3位	－	66	ときめきメモリアル サウンドコレクション3	KR	KICA－7706	3000円
	4位	－	60	ツインビーパラダイス vol.3	KR	KICA－7705	3000円
	4位	－	60	Neo-Geoギャルズボーカルコレクション	PC	PCCB－219	2500円
	6位	9	41	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	KR	KICA－7699	2200円
	7位	－	38	ヴァンパイアハンター ダンスレボリューション	MR	VOCR－5011	2800円
	7位	－	38	マジカルドロップ2	PC	PCCB－217	1500円
	9位	－	28	あすか120% イメージアルバム	BR	BCR－001	2200円
	10位	－	25	ときめきメモリアル ボーカルベストコレクション	KR	KICA－7681～2	4200円
ビデオトップ10	1位	-	366	ストリートファイターZERO2	SS	GV－25	4800円
	2位	1	31	バーチャロン	CR	COVC－4726	4800円
	3位	2	11	ファイティングバイパーズ	CR	COVC－4724	4800円
	4位	3	9	鉄拳2	SS	GV－22	4800円
	4位	－	9	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SS	GV－21	4800円
	4位	－	9	VF2 ジャッキー	TE	TYVH－5005	2900円
	7位	7	6	バーチャファイター キッズ	CR	COVC－7425	4800円
	7位	5	6	REALBOUT 餓狼伝説	SS	GV－24	4800円
	7位	－	6	レイフォース	PC	PCVP－11662	4800円
	7位	－	6	VF2 リオン	TE	TYVH－5013	2900円

VE：ビクターエンタテインメント MR：MEMレコード TE：東芝EMI SS：新声社
KR：キングレコード PC：ポニーキャニオン CR：コロムビアレコード BR：ブロッコリー

CD&ビデオトップ10

CD編

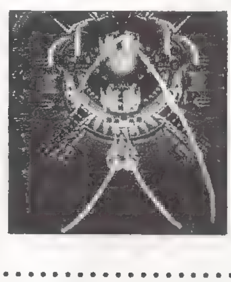
ドドーンとタイトルの入れ換えが！その中でトップに立ったのはストゼロ2！
2位には5位からジャンプアップしたバーチャロン。
7位にいるヴァンパイアの企画ものが意外に低いようだ。「ダンスレボ」というところがネックか。

ビデオ編

強～い！ストゼロ2！ぶっちぎり！近々大会ビデオを出すので、そのほうも気になる。
1、2、3位が1つずつランクを下げたが、そのパワーはかなり弱い。下位のタイトルも上へ昇るチャンスは大といえる。鉄拳2、リアルバウトなんかが来そうだ。

今号のオススメタイトル

レイフォースの続編「レイストーム」が登場するわけだが、そのレイストームには、レイフォースをアレンジしたと思われる曲がいくつかあるようだ。その原曲となるレイフォースのCDを今回オススメするとしよう。



発売されたCDは、それ用にきれいに収録、編集が行われたようだが、ゲーセンで直で聴く音とやや違うみたい。
そのあたりを聴き直してみると面白いぞ！

アーケード、コンシューマにてナムコのオールドタイトルがいくつかまとまった形で出たが、それらが入っているビデオが以前発売されたことがあった。そのタイトルは、「TVゲームの歴史 ナムコ編①②」である。①、②と2本が発売されているが、その中には25ものタイトルが収録されている(1本30分もの)。
なおレーザーディスクでも発売されている(1枚に①、②が収録されている)。



もうすっかり夏だねェ〜。夏→海→船→サザエさん→年取らない→由美かおる→黄門さま→パチンコというわけでやっぱパチンコでしょ。

INFORMATION

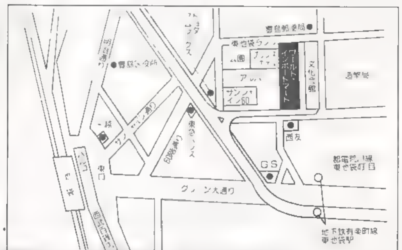
ナンジャタウンって何じゃ!?

7月6日にオープンしたばかりの、ナムコの都市型テーマパーク「サンシャイン・ナンジャタウン」は、施設全体が大きなアトラクションだという考えに基づいた街づくりがなされていて、多人数でいけばかなり楽しめる仕掛けが盛りだくさん。

7月6日から9月1日まで同施設内ナンジャミュージアムにおいて「古き良き時代展」が開催中で昭和30年代の懐かしいおもちゃ、広告看板、映画なんかを上映中。

ナンジャタウンについては今月号の付録に詳しく書いてあるので、そちらも読んでくれとうれしいぞ。

問い合わせ
03-5950-0765



INFORMATION

最新流行発信地 東京ジョイポリス

7月12日にオープンしたセガ最新のアミューズメントスポット「東京ジョイポリス」。既に各方面で話題になっているけど、行ってみたかな?

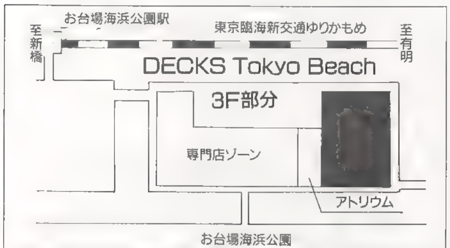
施設全体を「ファーストインプレッション」「スポーツ」「ミステリアス」「カジノ&カフェ」の4つのゾーンに分け、空間演出家原田大三郎氏の光と音の演出等により全く新しいスペースを創り出している。

特筆すべきは最上階の「オールプレイヤーズカフェ」からの眺めで、ここから観る東京湾の夜景は美しいの一言。

流行りに乗り遅れたくなければぜひ行ってみることをおススメする。

詳しくは今月号の付録を参照してくれ。

問い合わせ
03-5500-1801



CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHE

INFORMATION

夏休みはヒューマンでレッツチャレンジ

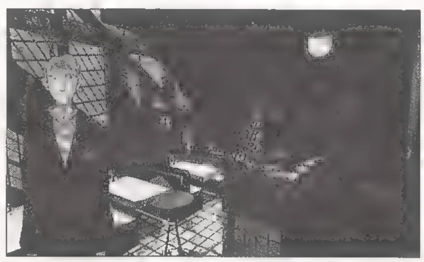
来る8月25日、10時30分よりヒューマンクリエイティブスクール本館にて学校説明会&体験入学が催されるぞ。

「俺もそろそろ卒業だし、将来のこととかきちんと考えなきゃな」なんて人にもってこいのこの企画、ぜひとも参加するしかないだろう。

何てったって参加費無料で予約もいらない、ちょっと興味のある人はぶらっと立ち寄ることも可能。内容としては、本生徒の作品を展示しての、本当にゲームをつくれるようになれるかチェック—2年間でどこまでいけるか、これ重要—どんな機材を使っているのか?技術革新が進むこの業界、最新機材を使っているか、これも重要—さらに一番重要だと思われる要素、「講師」。信頼しうる講師が教えてくれるのか。これらさまざまなファクターを確認できるのが、この体験入学の強みだといえるだろう。

さらに午後からの特別企画として、創業者支援制度にもとづき設立された(有)マクロアーツの面々が、プロとして必要なことがらや心構えなどを熱く語ってくれるぞ。

いくしかないなこの企画、詳しくはフリーダイヤル0120-37-9898までお問い合わせください。



これがマクロアーツのつくった「マクロTV」ハイブリッド版で発売中!!

INFORMATION

あの代々木アニメーション学院が一日無料体験入学実施中!

アニメやSFXのクリエイターを目指しているんだけど、どの専門学校に入ればいいいのかな?

この時期そんな悩みを抱えている人は多いはず。そんな人にグッドニュースだ。

数々のマルチメディアクリエーターを世に送り出している「代々木アニメーション学院」が「無料1日体験入学」を実施。資料や説明会ではわからない様々なことを体験できるチャンスだ。この機会に普段疑問に思ってることや、不安に思っていることをぶつけてみよう。

問い合わせ
フリーダイヤル
0120-310-042

OTHERS

あおい書店春日に来襲！



住専だ、オ○ムだ、ときメモゲーメストCD付きムックの発売はどうなってるんだ等、騒がしい日々でしたが、そんなモン吹っとばしてヤルぜ！ あおい書店春日店、ついに衝撃のデヴィウー！

説明しよう。あおい書店春日店とは、ゲーメストムックから吉本隆明まで、興味深い本なら何でも揃う店なのだっ!!

とはいえ、オープンしたてで不備な点しかございませんが、当店の方針ぐらいはきいてね。コミック・ゲーム関連の充実はもちろん、特撮ヒーロー系も揃えて、後楽園野外劇場のコスプレイヤーのハートをガッチリキャッチ。格闘技系だってバッチリさ。とにかく、「あなたの知的好奇心を刺激する」をモットーに、魅力ある棚作りを目指しますので、応援してね。ご来店、心よりお待ちしております。

CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW

EVENT

檜山修之&森川智之トークライブう!!

公開録音も大盛況のうちに「ファンシーCoCo」から「宇宙海賊　宝舟組！」へとメインタイトルをバトンタッチしたラジオ日本とKBS京都でオンエア中の「きくのはタダだぞ！」、「RI-CA★YURI-捕物深夜」。今回は「きくのは～」のパーソナリティ、檜山修之&森川智之のトークライブのお知らせだ。

熱き血潮流れる2人が8月18日（日）という、まさに夏の刻に新宿はビブランシアターでトークをかわす。昼の部は14時から、夜の部は18時からという2部構成。チケットは前売りで3000円（当日3300円）。詳しい問い合わせは森川智之FC「HEAVEN'S DOOR」（TEL03-3950-2391）まで。



オレたちの男の語らいを聞きたいか？もちのロンだよな！



6月30日に行われた公録風景。さて問題。この写真のピンはどこだ？

CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK

CD

ヴギィズ・エンジェル新譜情報

以前に電脳戦隊ヴギィズ・エンジェル外伝のドラマCDの紹介をしたけれど、今回は本編のVol-3「決戦！天使対堕天使」。全6巻のうちの4枚目ということでストーリーも大きく変化し、エンジェルス（久川 綾、三石琴乃、井上喜久子、菊池志穂、丹下桜）に加えて、天野由梨、林延年、吉田古奈美、ショッカーO野といういつもよりも豪華な出演者で送る。

NECアベニューから既に発売中だが、初回封入特典としてカレンダー付ポートレイト／メリーヴェル編があり、それとは別に応募券を送ると抽選で1000人にオリジナルクリアファイル（メリーヴェル）が当たる。即ゲットするしか。



これがVOL3のジャケットだ。

かかってこい、言いたいことがあるのなら。

ゲーメスト&コインジャーナル共催

第9回ゲーム懸賞論文 募集開始!!

賞金&賞品

最優秀賞…賞金5万円(1名)
1席…賞金3万円(2名)
2席…賞金2万円(2名)
3席…賞金1万円(2名)
佳作…賞品(数名)

言いたいことを言ってみろ

「論文」だからって堅苦しく考えなくてもOK!テーマが自由だからって悩むことはないぞ。要はキミが何を言いたいのかってこと。ゲームに関して日頃疑問に思っていることや不満を感じるところ、こうすればもっとゲームが楽しめる、といった提案、ゲームにまつわる思い出話など、いつもなら心の奥にしまっておくようなものをぶちまけてみてくれ。キミの論文がゲーム業界を変えていく力になるかもしれない。主張する力こそが現状を変えていく力への第一歩なのだから。「言ったって何も変わりゃしないよ」じゃあまりにも悲しすぎるぞ。さあキミよ、筆をとれ。未来なんてすぐ来てしまうから。

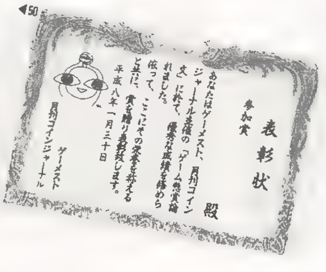
歴史に名を刻め!

入賞作品(最優秀賞〜3席)は例年通りゲーメストやコインジャーナルに掲載していくぞ。ゲーム業界をリードするこの2大誌誌上でキミの意見・主張を世に知らしめるチャンスだ。

ゲームに携わるすべての人に

当懸賞論文は、なにもプレイヤーのみを対象としたものではありません。プレイヤー、オペレーター、メーカー。立場の違うあらゆる人からの意見が集まってこそ、当懸賞論文の意義があるというもの。オペレーターの方やメーカーの方など業界関係者のご応募もお待ち致しております。

応募者全員に記念テレカをプレゼント!



応募の決まり

■テーマ・応募資格
テーマはゲームに関するものなら自由。プレイヤーのキミはもちろん、ゲームセンターに勤務、または経営されている方、さらにメーカーの方など、ゲームに携わるすべての人に応募資格があります。

■原稿量
400字詰めの原稿用紙5〜10枚(原稿の過不足は280字以内としてください)。

■注意点
原稿の最後に「住所・氏名・年齢・電話番号」を明記してください(欄外もしくはもう一枚別紙を追加して記載いただいても結構です)。

■締め切り
9月30日(月)消印有効

■宛先
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 (株)新声社ゲーメスト編集部 ゲーム懸賞論文係

■入選者発表
ゲーメスト1・15/1・30合併号(12月27日発売)予定

書店（帖合）印

部数　　冊

ゲーメスト単行本

- ストII　波動拳の謎　定価980円
- 餓狼伝説の謎　定価980円
- 侍魂の謎　定価980円
- ワールドヒーローズの謎　定価880円
- 龍虎の拳の謎　定価880円
- 豪血寺一族の謎　定価880円
- KOF'94の謎　定価880円
- 真侍魂の謎　定価880円
- ヴァンパイアの謎　定価880円
- スーパーリアル麻雀のひみつ　定価880円
- ヴァンパイアハンターの謎　定価880円
- 餓狼伝説３の謎　定価880円
- 鉄拳の謎　定価880円

ゲーメストZ文庫

- ヴァンパイアハンター外伝　モリガン編　〜紅い月の魔女〜　定価570円
- ストリートファイターII（外伝）ウルティメット・タワーズ[1]　定価590円
- 幻想神話ラスト・ラグナロク[1]　定価590円
- ヴァンパイアハンター外伝　レイレイ編　〜終わらない夢〜　定価580円

●お求めの本に○を

コミック注文書

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

書名	冊数
速攻生徒会② 定価500円 小川雅史	冊
極上パロディウス 定価850円 岩尾奈美惠	冊
コンティニュー？ 定価680円 ひさの瑠珈	冊
ヴァンパイアハンター② 定価850円 藤田丈士	冊
カプコン美少女戦士コミック アンソロジー② 定価780円	冊
キャプテンコマンドー② 定価850円 戸橋ことみ	冊
ワールドヒーローズ2④ 定価850円 雑君保プ	冊
KOF'95 4コマ決定版 定価580円	冊
ヴァンパイアハンターコミック アンソロジー② 定価780円	冊
ネオジオギャルズコミック アンソロジー③ 定価780円	冊
ストZERO4コマ決定版 定価580円	冊
鉄拳2コミックアンソロジー 定価780円	冊
ストリートファイターZERO 定価550円 中平正彦	冊
出たな！ツインビー③ 定価850円 吉崎観音	冊
ギース・ハワード外伝 定価850円 天獅子悦也	冊
KOF'94外伝④ 定価550円 鷹岬諒	冊
ゲーパロ4コマグランプリ⑥ 定価580円	冊
サムライスピリッツコミック アンソロジー 定価780円	冊
餓狼伝説スペシャル① 定価980円 MONDO秀	冊
ストZERO2コミック アンソロジー 定価780円	冊
鉄拳2 定価850円 式田典史	冊
	冊

月　　日

株式会社　新声社

◆ GAMEST ◆ 8月30日・9月15日合併号　プレゼント ◆

◆ゲーメスト８月30日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、196ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは８月30日（消印有効）。

1：今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
〔　　　　〕〔　　　　〕〔　　　　〕

2：今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
〔　　　　〕

3：今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
〔　　　　〕

4：もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
〔　　　　〕

5：今、熱中しているゲームは何ですか?〔　　　　〕

6：早くプレイしてみたいゲームは何ですか?〔　　　　〕

7：ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　　）

8：今号のアイランド掲載の文字·イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。〔　　〕〔　　〕

9：あなたのご意見をご自由に(P.N.　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

対戦アイランドではお便りを大募集中！▼レッツゲーセン！▼みんなで悩もう&答えましょうの各コーナーへの投稿はもとより、イラストも受けつけ中なのでひとつヨロシク!!

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品	定価	数量
龍虎の拳2	定価 6,800円	本
スーパーストリートファイターIIX	定価 7,000円	本
ワールドヒーローズ2JET	定価 6,500円	本
KOF'94	定価 6,500円	本
真サムライスピリッツ	定価 4,800円	本
バーチャファイター2	定価 4,800円	本
ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル	定価 5,800円	本
ヴァンパイアハンター	定価 4,800円	本
餓狼伝説3	定価 4,800円	本
ストリートファイターZERO	定価 4,800円	本
KOF'95	定価 4,800円	本
侍魂 斬紅郎無双剣	定価 4,800円	本
マーヴル・スーパーヒーローズ	定価 4,800円	本
鉄拳2	定価 4,800円	本
ストリートファイターZERO2	定価 4,800円	本

お名前

お電話

条件　買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミック注文書

貴店 TEL（　）
FAX（　）

部数　　冊

条件

書名

担当者

回　巻

定価

月　日

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社　新声社

対戦アイランド係

キリトリ線

(ふりがな)お名前　　年齢（　　）歳　性別（男・女）

(ふりがな)ご住所　□□□-□□

※都道府県

①小学（　）年　②中学（　）年
③高校（　）年　④大学（　）年
⑤社会人　⑥その他（　　）

締切は5月10日(金)必着!!

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社　新声社

ゲーメスト編集部行

（8月30日／9月15日合併号）

キリトリ線

(ふりがな)お名前　　年齢（　　）歳　性別（男・女）※

ご住所　〒□□□-□□　電話（　　）

※都道府県

①小学（　）年　②中学（　）年
③高校（　）年　④大学（　）年
⑤社会人　⑥その他（　　）

ご希望の賞品名とその番号

ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
①書店　②ゲームセンター　③コンビニ　④その他

※の部分は○でお囲みください

⇑求人倍増！就職抜群！生徒の高度な作画力とマシーン技術に業界が注目！

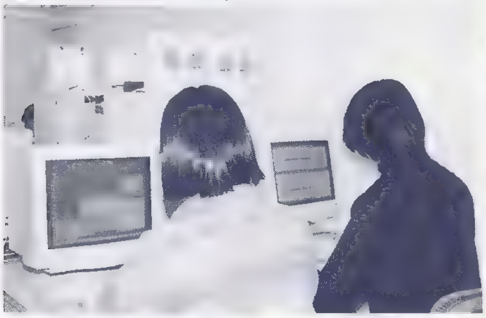
コンピューターゲーム科

アニメ技術がゲーム制作に生きる

新鮮なストーリー、ユニークなキャラクター、美しい画面をつくる背景画、自然な動きの動画描写。これらはゲーム制作にたずさわって初めてわかるアニメーション技術。開発マシーンはもちろん、作画技術はＧデザイナーになるための重要な要素だ。



⬆PowerMAC9500での実習。チームを組んでゲーム開発実施。



⬆GATEWAY2000での実習。⬇PC9821での実習。





現場でやっていることを授業で学ぶ！

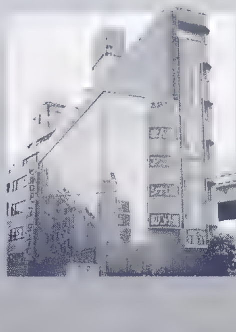
この学院はアニメーション技術の修得はもちろん、ＣＧ科ではソフト開発会社なみのマシーンや設備を整えている。また、先生方も現役のＧデザイナーなので、ゲーム制作には大変くわしいぞ。いまはチームを組んでシューティングゲーム、ＲＰＧ、３Ｄアニメーション作品の制作をしているが、みんな夢中になって作品に取り組んでいます。この作品は、ぼくの最近作。ホントはメカものが得意なんです（コンピューターゲーム科２年・神田毅）

9年4月生　願書受付中

■就職抜群！学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等奨学金制度（学費全額免除・給与月12万円）さくら銀行提携教育ローンあり。学院見学随時可➡日時をTELにて要予約。

97年度生・各科願書受付中！

- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



社団法人／日本漫画家協会賛助会員・社団法人／日本映画テレビ技術協会々員・財団法人／日本視聴覚教育協会々員

東京アニメーター学院

〒101　東京都千代田区三崎町３－４－９　☎03(5276)1511㈹

入学案内書　住所・氏名・電話番号・雑誌名（〇月号）を明記、切手250円分同封で請求。

初心者の方にも、基板をすでにやっている方にも気に入ってもらえるよう、ミルキーウェイはガンバリます。

名前「サブマリーナ」特技「強力な電撃」さてこのキャラは何でしょう？

ジャングルキング	33,000
ジャングルキング（海外版）	25,000
ナックルジョー	8,000
鳴呼栄光の甲子園（F2サブ）	500
ゆうゆのクイズでGO！GO！（F2）	8,000
サンダーフォックス	8,000
ニュージーランドストーリー	15,000
奇々怪界	10,000
ワイルドウエスタン（自作P付）	65,000
ピンポンキング	10,000
レインボーアイランドEX	16,000
キック&ラン（P無）	5,000
リングファイター	3,000
クイズ地球防衛軍（F2サブ）	700
クイズ人生劇場（F2）	7,000
クイズ世界はSHOWbyショーバイ	2,000
クイズクレヨンしんちゃん	2,000
クレヨンしんちゃん オラとあそぼ	3,000
マージャンクエスト（F2サブ）	7,000
グリッドシーカー	35,000
オペレーションサンダーボルト(P付)(純正ガン付)	45,000
ウイズ	22,000
ハットトリックヒーロー	6,000
飛翔鮫	7,000
スラップファイト（？）	5,000
データーイースト	
エドワードランディー	55,000
バーニングラバー（？）	3,000
ファイティングファンタジー	14,000
マジカルドロップ	12,000
ウルフファング	38,000
空手道（専用ハーネス付）	12,000
ジョー&マックリターンズ	16,000
ダンプルポップ	6,000
ダークシールII	10,000
ブレイウッド	25,000
ミッドナイトレジスタンス（P無）	5,000
アクトフェンサー	7,000
バルダーダッシュ（チャンピオンシップ）	25,000
B－ウイング	25,000
コックレース	15,000
ロボコップ	8,000
ウエスタンエキスプレス（海外版）	8,000
コンペティションゴルフ	2,000
トライアウト	2,000
ドラゴンニンジャ	5,000
水許演武（セガST-V用ロム）	2,000
プロテニス	2,000
ジャレコ	
ゲーム天国（メガシステム32）	45,000
ゲーム天国（メガシステム32サブ）	15,000
湾岸戦争（メガシステム32サブ）	5,000
P-47ACES（メガシステム32サブ）	5,000
テトリスプラス（メガシステム32サブ）	10,000
サイバトラー	18,000
ザ・ロード・オブ・キング（メガシステム24サブ）	3,000
フィールドコンバット	10,000
フォーメーションZ（海外版）	10,000

エクセリオン	4,000
エクセリオン（コピー）	15,000
D-DAY	15,000
ピンボ	6,000
アイレム	
R-TYPE LEO	16,000
ボンバーマンワールド	22,000
クロスブレイズ	20,000
エアデュエル（システムM72）	12,000
10ヤードファイト	3,000
トンマ（サブ）	3,000
ぐっすんおよよ	7,000
ぐっすんおよよ（新品）	10,000
剣豪	9,000
ロードランナー	25,000
サンダーブラスター	12,000
スペランカー	16,000
ジッピーレース	12,000
ジッピーレース（海外版）	5,000
快傑ヤンチャ丸	4,000
四川省II	3,000
ロードランナー魔神の復活（III）	18,000
メジャータイトルII	8,000
テクモ	
闘姫伝承	TEL
DEAD・OR・ALIVE(発売日未定)	予約受付中！
ガズラー	20,000
がんばれギンくん	8,000
サボテンボンバーズ	7,000
雷龍2（サンダードラゴン）	18,000
雷牙	10,000
S・T・G	5,000
でろ～んでろでろ	25,000
ボンジャック	12,000
ダイナマイトデューク	10,000
ラブリーカード（ポーカーゲーム）	5,000
クイズココロジー	2,000
クイズDNAの反乱	2,000
能力向上委員会	8,000
クイズ学園パラダイス	2,000
ガンネイル	17,000
アルゴスの戦士（？）	10,000
スターフォース	20,000
バンプレスト	
美少女戦士セーラームーン	38,000
超時空要塞マクロスI	12,000
超時空要塞マクロスII	12,000
ウルトラマン	5,000
ゴジラ	8,000
アルチメイトテニス	5,000
ガンダムEX REVUE	8,000
SNK	
アテナ	48,000
サスケVSコマンダー	45,000
ジョイフルロード（ハーネス付）	22,000
バトルフィールド（P無）	5,000
ヴァンガード	32,000
TANK（自作P付）	25,000

怒号層圏（P無）	18,000
スーパーチャンピオンベースボール	3,000
東亜プラン	
V.V	12,000
バツグン	30,000
ヴィマナ	8,000
アウトゾーン	10,000
ホラーストーリー	6,000
洗脳ゲーム　テキパキ	12,000
ドギューン	10,000
達人	7,000
日本物産	
テラフォース	8,000
アームドF	8,000
五目並べ	4,000
クレイジークライマー（海外版）	25,000
クレイジークライマー2	32,000
早押し対戦クイズ	3,000
テクノスジャパン	
西遊降魔録	3,000
シャドーフォース	12,000
ダブルドラゴンII	3,000
レッスルフェスト	2,000
出世大相撲	8,000
WWFスーパースターズ	2,000
シャドーフォース	12,000
アトラス	
クラクラ・キラキラ大作戦（ST-V）（発売日、価格等未定・予約受付中！）	
豪血寺一族外伝	28,000
豪血寺一族2	15,000
ブレイゾン	4,000
カネコ	
大江戸ファイト（血が出るよ～ん）	20,000
富士山バスター	10,000
爆烈ブレイカー	12,000
ビィラップボーイズ	15,000
ギャルズパニックII	15,000
ビデオシステム	
F1グランプリII	3,000
ソニックウイングス	8,000
パイプドリーム	8,000
スーパーバレーボール	2,000
スーパーフォーミュラ	3,000
ユニバーサル	
Mr. Do	15,000
Mr. Do（？）	8,000
Mr. Do（タイトー版）	15,000
Mr. Doキャッスル	16,000
Mr. Do vsユニコーン	20,000
レディバグ	20,000
その他	
魔法大作戦	20,000
疾風魔法大作戦	18,000
スーパーオセロ	5,000
スティンガー	35,000
エアーウルフ	10,000
牌砦	2,000

大牌砦	15,000
だるま道場	3,000
干支物語	3,000
連珠貴族	6,000
キース&ルーシー（ssvマザー）	6,000
五月陣戦	8,000
IQブロック	2,000
バルバルークの伝説	7,000
熱帯クイズチャンピオン	3,000
クイズ365	3,000
クイズTV合衆国	2,000
クイズチャンネルクエスチョン	3,000
龍龍	3,000
ドンデン・ラバー	28,000
クイズ18禁	8,000
PANG!3	12,000
ダブルウイングス	14,000
Mr.クーガー	15,000
USクラシック（P無）	5,000
キングオブボクサー	3,000
ファイヤートラップ	6,000
アンブッシュ	15,000
ブランディア	15,000
アラビアン	28,000
ザ・ギネス	18,000
へべれけぽぷーん	3,000
上海III	30,000
上海　万里の長城（ST-V込）	78,000
スカイスマッシャー	5,000
グランドクロス	3,000
セルフィーナ	7,000
カベール	6,000
ガルフストーム	6,000
ブルーホーク	8,000
パチフィーバー（P無）	5,000
スーパー上海	6,000
チャンピオンベースボール（純正P付）	5,000
チャンピオンベースボール	3,000
エキサイティングサッカー	2,000
マリオブラザーズ	23,000
ドンキーコング3	35,000
ハチャメチャファイター	12,000
ドリフトアウト'94（SSVシステム）	12,000
雷電II	38,000
雷電DX	55,000
ゼロチーム	20,000
ガンバード	22,000
戦国エース	16,000
バトルクロード	8,000
アクロバットミッション	6,000
忍者くん阿修羅の章	22,000
バンダイク	5,000
ムスタング	10,000
NOVE2001	20,000
大王	22,000
麻雀	
スーパーリアル麻雀PII	12,000
スーパーリアル麻雀PIII	18,000

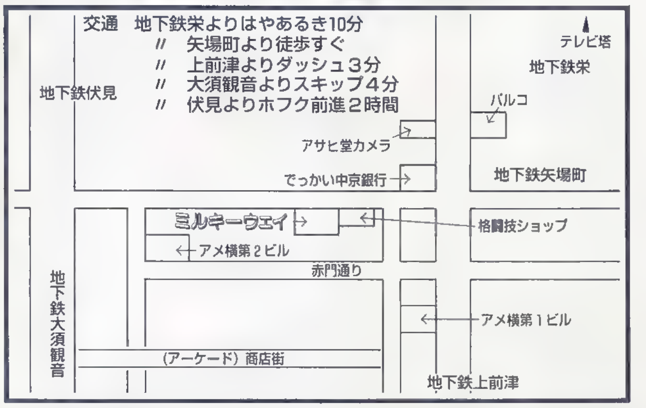
スーパーリアル麻雀PIV（SSVシステム）	12,000
スーパーリアル麻雀PV	15,000
スーチーパイII（ロム、サブコネ付）（メガシステム32）	10,000
トリプルウォーズ2	6,000
セーラーウォーズ	15,000
麻雀ハイパーリアクション(サブコネ付)(SVシステム)	18,000
麻雀バクハツ純情伝	2,000
個人教授	2,000
麻雀革命	2,000
麻雀ファンクラブ	2,000
麻雀ねるとん牌鯨団	2,000
麻雀フライデー	2,000
ロイヤル麻雀	2,000
とってもE雀	4,000
グッとE雀	4,000
制覇	2,000
麻雀大予言	2,000
アイドル麻雀放送局	2,000
麻雀キャンパスハンティング	2,000
麻雀夏物語	2,000
麻雀プリンセスリーグ（これは良いゲームだ♥）	5,000
リアル麻雀牌牌	1,500
お雀子クラブ	2,000
お雀子館2番館	2,000
がんばれ珍さん大勝負	2,000
麻雀狂時代	2,000
家元（女の子キャラの絵が可愛い）	3,000
クイズ麻雀早くやってよ	2,000
麻雀コミック劇場	3,000
テレフォン麻雀	2,000
麻雀ナイト	2,000
セカンドラブ	2,000
麻雀エンジェルキッス（サブ・ジャレコメガシステム32）	8,000
ナイトギャル（古き良き時代の麻雀）	2,000
麻雀パチンコ物語	2,000
麻雀吉本劇場	2,000
流派	2,000
麻雀ダイヤルQ2	2,000
麻雀大霊界	2,000
夜明けのカフェテラス	8,000
麻雀シャボン玉	2,000
麻雀ピープーショウ	2,000
麻雀シスターズ	2,000
雀豪レディ	2,000
スィートギャル	2,000
お嬢さん	2,000
雀豪	2,000
麻雀殺人事件（縦画面麻雀）	8,000
ミラージュ麻雀妖獣伝	2,000
ジャントツスーパー	5,000
スーパCD　麻雀初体験（ロムキット）	2,000
AV2麻雀NO.2ルージュの香り（テーブル無）	2,000
祇園花	4,000
恋こいしましょ	28,000
花の舞	3,000

基板・コントロールBOX買取もガンガンやってます。まずお電話ください。

コントロールBOX全機種有り！
マージャンパネルも有り。

筐体・大型物取扱可！
中古はケースバイケースになります。
まずはお電話ください。

アーケードのことなら、全てミルキーウェイでそろいます。
（本当か～!?でもいっしょうけんめいやります）



全国通信販売！ リスト以外にも色々入荷しています。とにかくまずお電話ください。

ヴァンパイアシリーズの新作予約受付中！

プレステ！サターン！

ウルトラ64!! ウ〜ンすごい！

家庭用もここまできたか。ということで、君もいっしょにセクシーコマンドーをやろう!?……じゃなくてえっ〜と、ゲーセンにはよくいくのでゲーメストは読んでいるが基板はやらない人、でも家庭用ゲーム（プレステ、サターン等色々）はよくやっている。とか今までミルキーウェイで基板を買ったことがない人、通販はなんかいやで自分でショップに足を運んで、直接買うという東京方面、大阪方面の人とか、とにかくみなさん！　ぜひ、ミルキーウェイにせめて資料（在庫リストとか）だけでも請求してください。フートーに入れて郵便で送ります。お電話、おハガキおまちしてます。

カプコン

ストリートファイターⅢ	予約受付中！
ヴァンパイアの新作	予約受付中！
ストZERO2	TEL
ストZERO（ロム）	TEL
スーパーパズルファイターⅡX	TEL
X-MEN	TEL
ヴァンパイア	TEL
ヴァンパイアハンター	TEL
スーパーストⅡ	TEL
スーパーストⅡX	TEL
サイバーボッツ	TEL
エイリアンVSプレデター	TEL
パワードギア	TEL
スーパーマッスルボマー	TEL
D&D　タワー・オブ・ドーム	TEL
D&D2シャドー・オーバー・ミスタラ	TEL
19XX	TEL
マーブルスーパーヒーローズ	TEL
天地を喰らうⅡ	18,000
キャプテンコマンドー	20,000
クイズ&ドラゴンズ	5,000
戦場の狼Ⅱ	18,000
戦場の狼Ⅱ（海外版）	14,000
バース	18,000
ストライダー飛竜	45,000
ストリートファイター（H付）	18,000
ストⅡダッシュ	7,000
ストⅡダッシュターボ（ロム?）	6,000
マッスルボマー	10,000
USネイビー	25,000
ガンスモーク	28,000
ぷにっきぃず	6,000
1943	15,000
1943（?）	6,000
1942（?）	7,000
ブロックブロック（LP付）	10,000
クイズ三国志	2,000
クイズ殿様の野望	2,000
クイズ殿様の野望2	5,000
ラストデュエル	17,000
闘神伝2	35,000
ブラックドラゴン	16,000
虎への道	6,000
ロックマン・ザ・パワーバトル	18,000
マッスルボマーデュオ	14,000

ナムコ

鉄拳2　ver.B	TEL
ソウルエッジ	TEL
アウトフォクシーズ	42,000
エクスバニア	6,000
オーダイン（システムⅡ）	38,000
キャプラス	20,000
ギャラガ	18,000
ギャラガ（?）	8,000
クラックス（アタリ）	5,000
グロブダー	48,000
ワールドスタジアム'95	18,000
スカイキッド	30,000
スティールガンナー2(自作P付)(システムⅡ)	48,000
ゼビウス	16,000
ゼビウス（?）	12,000
ティグダグ	16,000
テイグダグⅡ	38,000
ドラゴンバスター	35,000
ドルアーガの塔	70,000
ナックルヘッズ	15,000
バラデューク	35,000
フォゾン	108,000
マッピー	28,000
リブルラブル	30,000
スーパーパックマン（海外版）（H付）	38,000
デンジャラスシード（システムⅠ）	18,000
ピストル大名の冒険（システムⅠ）	18,000
ロンパーズ（システムⅠ）	35,000
インディージョーンズ（アタリ）	38,000
妖怪道中記（システムⅠシークボード）	20,000
ドラゴンセイバー（システムⅡ）	30,000
バーニングフォース（システムⅡ）	20,000
未来忍者（システムⅡ）	35,000
メルヘンメイズ（システムⅠ）	45,000
コズモギャング・ザ・パズル	5,000
ニューマンアスレチックス	8,000
ティンクルピット	6,000
ブラストオフ（システムⅠ）	30,000
モトス	65,000
パックランド（ハーネス付）	48,000
ワンダーモモ（システム86）	78,000
メトロクロス	45,000
マッハブレイカーズ	42,000
コズモギャング・ザ・ビデオ（ロム）	6,000
爆突機銃艇（システムⅠ）	23,000
倉庫番DX（システムⅠ）	15,000
エメラルディア	5,000
スーパーワールドコート	6,000
グレートスラッガーズ	2,000
ガントレットⅡ	27,000

コナミ

GXマザー	TEL
沙羅曼蛇2（システムGXサブ）	12,000
ツインビーヤッホー！（システムGXサブ）	5,000
ドラグーンマイト（システムGXサブ）	8,000
極上パロディウス（システムGXサブ）	5,000
対戦ぱずるだま（システムGXサブ）	5,000
ロープマン	15,000
Qパート	65,000
恋のホットロック	65,000
グラディウス（特製H付）	45,000
グラディウスⅡ	35,000
ゴルフィンググレイツ（P無）	5,000
ゼクセクス	28,000
パロディウスだ！	8,000
出たな！ツインビー	8,000
究極戦隊ダダンダーン	48,000
エイリアンズ	20,000
シンプソンズ	25,000
ジュノファースト	28,000
ジュノファースト（海外版）	18,000
ハードパンチャー（ツイン16ロム）	3,000
プーヤン	30,000
プータン	15,000
シティーボンバー	22,000
タイムパイロット（?）	15,000
タイムパイロット'84	28,000
スラムダンク（対戦ケーブル付）	18,000
サーカスチャーリー（?）	8,000
ハイパーオリンピック	15,000
ピットファイター	10,000
スクランブル（?）	18,000
スーパーヘリ（?）	14,000
ミスティックウォリアーズ	38,000
ジャングラー（?）	15,000
アミダー（?）	10,000
沙羅曼蛇（純正P付）	42,000
バイオレントストーム	38,000
クイズ学問のススメ	3,000
メタモルフィックフォース	38,000
サプライズアタック	5,000
イーアルカンフー（?）	5,000
ハイパースポーツスペシャル	5,000

セガ

ファイティングバイパーズ	TEL
バーチャファイター	TEL
G-LOC	28,000
ダークエッジ（システム32）	28,000
ゴールデンアックスデスアダーの復讐(システム32)	45,000
バーニングライバル（システム32）	22,000
ソニック・ザ・ヘンジホッグ(システム32サブ)(P無)	5,000
ザ・Jリーグ1994（システム32サブ）	3,000
エイリアンストーム	5,000
E-SWAT（システム16）	4,000
エースアタッカー（システム16）	5,000
テトリス（システム16）	6,000
フラッシュポイント（システム16）	5,000
ぷよぷよ	6,000
ぷよぷよ通	12,000
ドラゴンボールZVRVS（システム32）	18,000
シャドーダンサー（システム18）	12,000
ウォーリーをさがせ！（P無）	3,000
ダイナミックC.C（自作P付）	15,000
ヘビーウェイトチャンプ(自作P付)(大型の基板のみ)	15,000
アラビアンファイト（システム32）	24,000
アレックスキッド（システム16）	24,000
モンスターランド	12,000
モンスターレア	12,000
チョップリフター	9,000
ザクソン	25,000
4Dウォリアーズ	28,000
ヤマト	28,000
フラワー	13,000
MVP	5,000
タントアール	3,000
登竜門	3,000
クイズゴーストハンター	3,000
ペンゴ	18,000
ペンゴ（?）	12,000
レッスルウォー	2,000
ブコクシード（システム18）	6,000
スタックコラムス	2,000
ギャラクシーフォースⅡ	25,000
バーチャリミックス（ST-Vロム）	5,000
ばくばくアニマル（ST-Vロム）	2,000
ファイナルアーチ（ST-Vロム）	2,000
ファンキーヘッドボクサー（ST-Vロム）	5,000
ジャンボ尾崎スーパーマスターズ（システム24）	6,000
ボナンザブラザーズ（システム24）	7,000
クイズ宿題を忘れました（システム24）	6,000
ラフレーサー（システム24）	8,000
ゲイングランド（システム24）	68,000
ずんずん教の野望	3,000
コラムスⅡ	3,000
スタックコラムス	2,000
ST-Vマザーボード	50,000

タイトー

レイストーム（7月下旬発売）	198,000
ダライアスⅡ（2画面筐体11）	120,000
究極タイガーⅡ（F3サブ）	5,000
逆鱗弾（F3サブ）	10,000
カイザーナックル（F3サブ）	4,000
ダライアス外伝（F3サブ）	12,000
ハットトリックヒーロー'95（F3サブ）	5,000
森口博子のクイズでヒューヒュー（F3サブ）	3,000
エレベーターアクションリターンズ(F3サブ)	8,000
F3マザー	45,000
トップランキングスターズ	5,000
ナイトストライカー(MEP(スピーカーも付いてる)付)	110,000
ヴォルフィード	12,000
メタルブラック	45,000
ダイノレックス	10,000
キックスタート	5,000
スペースインベーダーDX	5,000
リターンオブザインベーダー	12,000
スーパークイックス	8,000
ファニーマウス（中央リース）	18,000
究極タイガー	8,000
Dr.トッペル探検隊	6,000
グレートソードマン	10,000
スラップショット	8,000
パラメデス	4,000
チャイニーズヒーロー	3,000

★おしらせ★…このリスト以外にも色々あります。ぜひ在庫リストを請求してください。郵送またはFAXいたします。お電話・FAXおまちしています。…P.S.初心者のかたにはうれしい解説書もあります。

ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295

FAX.052-262-2373

住所　〒460 名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2F

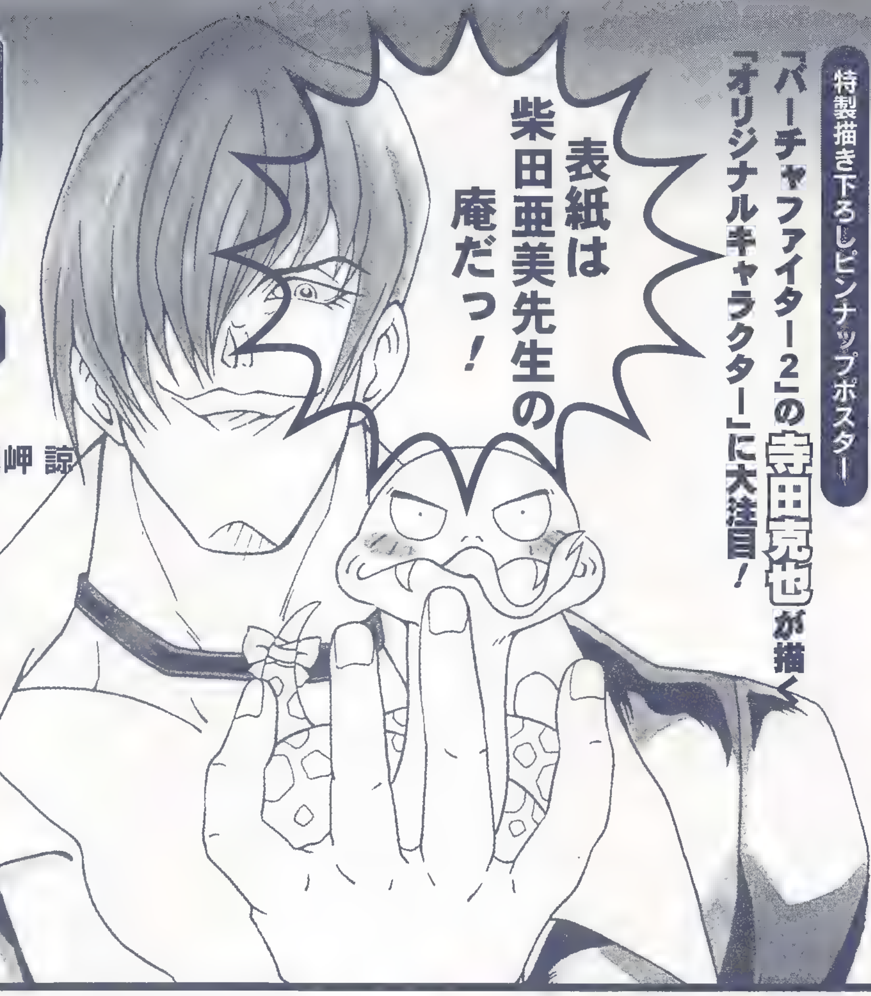
営業時間　お店……………11:00AM〜7:30PM

通販TEL……10:00AM〜10:00PM

毎週水曜日は定休日です

- ●お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
- ●上記リスト以外にも新しく基板が入荷していますので（…たぶん)、ほしい基板がありましたら一応TELしてみてください。
- ●価格はリストより安くなっていることもあります。TELにて確認してください。
- ●コントロールボックス、筐体、ゲームパーツetc.各種取り扱っています。
  （自宅でアーケードゲームをプレイするにあたっての細かい質問などにもがんばってこたえていきたいと思います。）
- ●初心者、大・歓・迎!!（これから始めようと思っている人、気軽にTELください)。
- ●ハーネスだけの注文もOK！(できるかぎり何でもがんばって作ろうと思います)
- ●新作ゲーム、なんでも予約OK！

身!!



[K.O.F.'94外伝 Burning Flappers!] ／鷹岬 諒
[ブラックプリンセス] ／松原あきら
[鉄拳DISTRACTION] ／武田典史
[速攻生徒会] ／小川雅史
[エクスカリバー] ／巣田祐里子
[血海] ／眞紅
[ガンバレ] ／山本夜羽
[CONTINUE?] ひさ[illegible]瑠珈
[ゲーパロ4コマグランプリ]
他、あっと驚く執筆陣！！

お買い得！

コミゲ変

変わるところ その1 **発売日が変わる!!!** 毎月30日(予)に!

変わるところ その2 **値段は** 注目値下げの **490円!**

変わるところ その3 **新連載がいっぱい!!!**

ロゴも変わるよ 書店で見逃すな!

COMIC GAMEST 月刊コミックゲーメスト

ストリートファイターZERO2外伝 [さくらがんばる]

中平正彦 いつか見たあの人を目指し"さくら"の修行が始まった…。

[龍虎外伝 カーマンに指令を──]

天獅子悦也 ギース外伝、ビリー外伝につづきカーマン・コール登場!

次号9月号は7月30日(火)発売! 定価490円

(1K=1000円です)

	タイトル	価格
あ	アイスクライマー	10K
	アルゴスの戦士	25K
	R-TYPE	15K
	R-TYPE LEO	18K
	R-TYPE II	15K
	アレスの翼	30K
	アクロバットミッション	10K
	飛鳥&飛鳥	10K
	アップンダウン	54K
	アルカノイド(P付)	20K
	アッポー	20K
	アテナ	35K
	怒	25K
	イメージファイト	15K
	EDF	12K
	イーアルカンフー	12K
	いっき	20K
	ウォーリーブレード	20K
	ウルトラマン	10K
	エアデュエル	15K
	Xマルチプライ	15K
	F/A	18K
	FIIマザーボード大	10K
	F-1ドリーム	45K
	エレベーターアクション	32K
	エクセリオン	8K
	エキサイティングサッカー	5K
	エイリアンストーム	20K
	エイリアンシンドローム	42K
	SDガンダム	8K
	NBA JAM	20K
	F1グランプリ	8K
	エグゼドエグゼス	35K
	ASO	20K
	エキサイティングアワー	10K
	エリア88	48K
	オメガファイター	12K
	黄金の城	35K
か	影の伝説	25K
	餓流禍	23K
	カダッシュ	10K
	空手道	25K
	火激	5K
	カルテット	25K
	ガズラー	38K
	カンガルー	45K
	ガンフロンティア	58K
	キース&ルーシー	15K
	ギャラガ	20K
	ギャラクシアン	30K
	ギャラクシーウォーズ	80K
	究極タイガー	12K
	ギャプラス	28K
	ギャラガ'88	48K
	ギャルズパニック	15K
	奇々怪界	10K
	ギャリバン	18K
	キャンバスクロッキー	48K
	Qバート	48K
	機動戦士ガンダム	10K
	クラッシュローラー	30K
	グラディウス	38K
	グラディウスII	45K
	グラディウスIII	30K
	グラディウスIII(ノーヒットROM)	10K
	クレイジークライマー	65K
	クレイジーコング	25K
	グレートソードマン	15K
	クラッチヒッター	15K
	クォース	10K
	ゲーム天国(ロム)	22K
	源平討魔伝	35K
	コラムス	5K
	コラムスII	5K
	コットン	20K
	コンバットライブス	8K
	魂斗羅	18K
	豪血寺一族	15K
	ゴルフィンググレイツII(P付)	55K
	ゴールデンアックス	18K
さ	サイバトラー	15K
	サターンオブサターン	65K
	サンドスコーピオン	20K
	ザインドスリーナ	25K
	西遊降魔録	15K
	サーカスチャーリー	18K
	ザクソン	30K
	ザ・ディープ	20K
	沙羅曼蛇	30K
	ザ・運動会	25K
	サスケVSコマンダー	45K
	忍	15K
	シーファイターポセイドン	50K
	ジッピーレース	10K
	シティコネクション	35K
	ジャイラス	42K
	G-ロック	45K
	上海	15K
	ジェネシス	25K
	ジャンピングクロス	33K
	ジャンプバグ	40K
	シュートアウト	25K
	新入社員とおる君	15K
	スーパー上海	28K
	スーパーゼビウス	50K
	スーパーヘリ	40K
	スーパーリアル麻雀PII	10K
	スーパーリアル麻雀PIII	18K
	スーパーリアル麻雀PIV	20K
	スーパーリアル麻雀PV	20K
	スクランブル	40K
	スターフォース	25K
	スパルタンX	20K
	スプラッターハウス	30K
	スペースインベーダー(タイトーオリジナル)	80K
	スラップファイト	12K
	スティンガー	28K
	スイマー	48K
	スーパーバスケットボール	10K
	スカイソルジャー	18K
	スカイキッド	45K
	スパイダーマン(ロム)	15K
	ストリートファイター	20K
	セガS-32マザーボード	10K
	ゼビウス	25K
	戦場の狼	25K
	戦国エース	22K
	ソニックウイングス	10K
	ソンソン	15K
た	タイガーヘリ	16K
	大旋風	23K
	ダークシールII	15K
	ダークエッジ	22K
	タントアール	15K
	達人	10K
	達人王	18K
	ダッシュ野郎	28K
	ダイノレックス	20K
	脱獄	10K
	ダークミスト	25K
	タンク	25K
	ダイナミックスキー	25K
	タンクバスターズ	28K
	ダブルドラゴン	10K
	ダライアス	38K
	ダライアス外伝(ロム)	25K
	戦え!ビッグファイター	30K
	大列車強盗	22K
	闘いの挽歌	30K
	チャイニーズヒーロー	20K
	ディグダグ	25K
	鉄拳2 Ver.B	170K
	出たな!!ツインビー	15K
	デスブレイド	22K
	テトリス(JAMMA)	10K
	天地を喰らう	30K
	天地を喰らうII	23K
	テラクレスタ	10K
	10ヤードファイト	10K
	ティンクルビット	20K
	DDクルー	18K
	テディボーイブルース	35K
	D-DAY	30K
	怒号層圏	25K
	ドラゴンセイバー(ロム)	25K
	ドラゴンブリード	25K
	ドラゴンボールZ(セガ)	15K
	ドンキーコング3	32K
	ドンキーコング	60K
	ドンキーコングJr.	30K
	トライゴン	25K
	ドルアーガの塔	80K
	ドラゴンバスター	45K
	ドッヂボール	5K
な	ナイツオブザラウンド	18K
	ナイトストライカー	50K
	ナックルヘッズ	20K
	ナムコシステムI	15K
	ナムコシステムII	15K
	忍者龍剣伝	24K
	ニューマンアスレチック	20K
	ニューラリーX	85K
	忍者くん魔城の冒険	18K
	忍者くん阿修羅の章	25K
	ニュージーランドストーリー	28K
	ニュージグザグ	25K
	熱血硬派くにお君	10K
	ネビュラスレイ	28K
	ネオジオMV-1	20K
	ネオジオMV-4	30K
	ネオジオMV-6	35K
は	バーニングフォース(ロム)	20K
	バーチャファイター一式	70K
	バスター	30K
	パックマン	25K
	パックランド	65K
	バトルフィールド	15K
	バブルボブル	35K
	バラデューク	45K
	バンクパニック	20K
	バトルクロード	28K
	バドルマニア	12K
	パニックインスタジアム	10K
	パンクショット	18K
	パニッシャー	45K
	パラメデス	5K
	パイプドリーム	5K
	パロディウスだ!	16K
	バトルクルーザーM12	25K
	パフォーマン	42K
	パック&パル	48K
	ハイパーオリンピック'84	28K
	パイオニアバルーン	55K
	ハイパーデュエル	18K
	飛龍の拳	35K
	B-ウイング	35K
	ビーチバレーボール	15K
	ビットファイター	22K
	ピットフォールII	35K
	飛翔鮫	10K
	ファイターズヒストリー	8K
	ファイナルファイト	20K
	ファンタジーゾーン	25K
	ぷよぷよ	10K
	ぷよぷよ通	20K
	フリッキー	25K
	ブレイザー(ロム)	20K
	フラックアタック	10K
	プロレス	10K
	富士山バスター	20K
	フィグゼイド	22K
	フック	32K
	プリンセスリーグ	15K
	フラワー	24K
	ファイナライザー	15K
	プーヤン	30K
	ぶたさん	45K
	ヘクシオン	15K
	ペンギンクンウォーズ	20K
	ヘビーユニット	5K
	ペンゴ	20K
	ポトポト	10K
	ホールランド	25K
	ボナンザブラザーズ	15K
	ボンバーマン	10K
	ボンジャック	22K
	ボルフィールド	10K
ま	魔境戦士	35K
	マグマックス	10K
	魔界村	25K
	マリオブラザーズ	30K
	マッスルボマー	20K
	マーカム	15K
	マッピー	45K
	マーベルランド(ロム)	20K
	麻雀セーラーウォーズ	18K
	麻雀クエスト	18K
	魔獣の王国	80K
	Mr. Do!	20K
	Mr. Do! VSユニコーン	25K
	Mr. Do's ワイルドライド	25K
	ミッドナイトレジスタンス	25K
	未来忍者(ロム)	25K
	ミステリアスストーン	20K
	ムーンクレスタ	65K
	迷宮島	10K
	メガゾーン	35K
	メタルブラック	58K
	モータルコンバット	35K
	モンスターランド	22K
や	U.S.ネイビー	20K
ら	雷電	22K
	雷電II	48K
	ラスタンサーガ	25K
	ラジカルラジアル	35K
	リターンオブザインベーダーズ	25K
	陸・海・空最前線	30K
	リブルラブル	58K
	リングファイター	8K
	リングレイジ	20K
	リバレーション	25K
	リバーパトロール	62K
	リングの王者	8K
	ルナレスキュー(カラー)	80K
	レッスルフェスト	8K
	レインボーアイランド	28K
	霊界導士	15K
	レジオン	25K
	ローリングサンダー	65K
	ロボレス2001	20K
	ロードランナー	25K
	ロードランナーII	30K
	ロードランナーIII	30K
	ロードランナーIV	25K
	ロッドランド	25K
わ	ワンダーボーイ	25K
	ワールドウォー	35K
	ワールドラリー	28K

その他、10,000枚の在庫があります。お気軽にお問い合わせください。

ループレバー、アナログジョイスティックレバー販売しています。お問い合わせください。

狙った基板は逃さない!

何でも揃った安さ爆発の基板ショップ! ◆新品から中古まで何でも揃っています

◆予約も受け付けます ◆買取り・修理・その他のアフターケアも、もちろんOK!

〒578 大阪府東大阪市西鴻池町1-14-13 営業時間/10:00AM~7:00PM(日・祭日休み)

TEL.06-747-2028 FAX.06-744-1235

お問い合わせはお電話で。代金は代金引換か銀行振込、又は現金書留でお願いいたします。

三和銀行 鴻池新田支店(こうのいけしんでん) 普3700750 レクトロン

レクトロン

6月23日現在
めざせハイスコア!!

世の中は、いろいろなジャンルの遊びが流行しているが、ゲームは格ゲー一色！ゲーセンはもっと遊べる環境になるべきでは？

今市ゲームセンター ☆=0 (14)
栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2（ケン）	2,612,100	AYK−HAK	ALL PX.4 (連)付
2	ストリートファイターZERO 2（チュンリー）	2,597,300	(抹)02−RIZへた夫	ALL PX13 (連)付
3	ストリートファイターZERO 2（リュウ）	2,566,700	MFJ−MER	ALL PX14 (連)付
4	ストリートファイターZERO 2（ナッシュ）	2,329,400	KHM−MER	ALL PX10 (連)付
5	ストリートファイターZERO 2（サクラ）	2,282,100	MIE	ALL PX 9 (連)付
6	ストリートファイターZERO 2（サガット）	2,255,200	AYK−HAK(三)	ALL PX10 (連)付
7	ストリートファイターZERO 2（ローズ）	2,230,000	BAG−TIR	ALL PX10 (連)付
8	ストリートファイターZERO 2（ザンギエフ）	2,042,500	AY−HAK(た)	ALL PX 9
9	マジカルドロップ 2（ひらめき）	77,900	COA	ALL
10	神凰拳（孫小吾空）	847,200	MFJ−MER	ラスボス

コスモランド ☆=0 (5)
茨城県鹿島市宮中4−1−21 ☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	8,289,300	EASY	※全機種ノーマル ALL
2	バトルガレッガ（ミヤモト）	8,171,330	EASY	ALL
3	バトルガレッガ（ガイン）	7,564,430	EASY	ALL
4	バトルガレッガ（ホーンナム）	5,767,000	EASY	STAGE 7
5	戦国ブレード（ユーニス）(連)	1,125,900	EASY	2−3
6	アクウギャレット	6,527,450	EASY	ALL
7	ストリートファイターZERO 2（ソドム）	2,738,500	EASY	ALL (P)×11
8	ストリートファイターZERO 2（ケン）	2,587,000	EASY	ALL (P)×10
9	ストリートファイターZERO 2（リュウ）	2,408,600	EASY	ALL (P)×12
10	ストリートファイターZERO 2（ナッシュ）	2,222,800	EASY	ALL (P)×9

プレイランドファンタジア ☆=0 (5)
秋田県本庄市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ本庄内2F ☎(0184)24−5278

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップ 2（ひたすらモード）	858,152	ARAぺき	かんたんスタート LV48 名人
2	サイキックフォース（エミリオ）	7′38″13	KING	1COIN ALL
3	ストリートファイターZERO 2（ケン）	1,697,400	極秘!!土田攻略豆本	1COIN ALL
4	リアルバウト餓狼伝説（キム）	1,192,300	Z	1COIN ALL
5	デカスリート（走り高跳び）	2.48m	LEV	
6	デカスリート（砲丸投げ）	23.52m	返金セヨ土田!!	イギリス使用
7	デカスリート（400m走）	43分64秒00	tuthida!!	イギリス使用
8	ニンジャマスターズ（サスケ）	5′34″40	押忍	1COIN ALL
9	ニンジャマスターズ（カスミ）	14′56″76	名前未登録	1COIN ALL
10	ニンジャマスターズ（ホウオウ）	11′26″45	名前未登録	1COIN ALL

ゲームプラザヴィクトリア ☆=1 (47)
北海道札幌市南区澄川4条3−3−11 ☎(011)813−6025

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	8,903,910	もっと早くやっていれば・・・ 吉村 聡	ALLG バット (連) 残×0
2	ニンジャマスターズ	7′56″18	TTC	ALL サスケ
3	鉄拳2 Ver.B	1′35″18	KRL−バイキン	ALL ポール
4	戦国ブレード	1,146,300	YMF	2−3 ユーニス (連)
5	戦国ブレード	1,159,300	GS−破怒損たちゃ(桜)	2−3 こより (連)
6	ゼビウス 3D/G	1,459,160	ABA−ジタン	4面
7	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,883,700	超O. O改	ALL 如月 20連鎖
8	セクシーパロディウス	4,948,600	吉村 聡	ALL こいつ オート 残×3
9	セクシーパロディウス	1,192,800	吉村 聡	スペシャル Bパイパーオート
10	バトルガレッガ	7,878,300	元祖 こいんきょ	最終面 ガイン使用

ギャレッソ津田沼店 ☆=9 (33)
千葉県船橋市前原西2−15−16酒井ビル ☎(0474)74−4761

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	ゲーム天国（モモコ T.A）	13,600,710	GEBOKU	残33秒
2	セクシーパロディウス（マンボウ）	3,597,700	KSD−ST☆木野(J)	ALL 残×2
3	セクシーパロディウス（ビッグバイパー）	4,378,100	KSD−ST☆木野(J)	ALL 残×3
4	セクシーパロディウス（ひかる）	5,517,000	KSD−ST☆木野(J)	ALL ノーミス
5	ゼビウス 3D/G	3,858,740	(W)RAM−CMG	7面
6	デカスリート（100m走）	9秒57	TENPRA−PSM	
7	デカスリート（走り幅跳び）	9.31m	浦安ひま死にくん（ベンゾウ）	
8	デカスリート（砲丸投げ）	23.61m	浦安ひま死にくん（ベンゾウ）	
9	バトルガレッガ（ミヤモト）	12,020,970	KMP	ALL
10	サイキックフォース（ゲンマ）	2′42″93	TXR−T. M	ALL

モンテカルロ ☆=0 (22)
群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スーパーパズルファイターⅡX（レイレイ）	320,460	最近かなり塩沢	C ALL ノーマル
2	闘姫伝承（M・パワー）	1,322,300	けん太電話せよ by y	1C ALL
3	ニンジャマスターズ（サスケ）	5′27″91	おいしい飲み物 サスケ♡	1C ALL
4	ストリートファイターZERO 2（ケン）	1,824,500	K・M	1C ALL
5	ストリートファイターZERO 2（ナッシュ）	1,823,500	JWP向上委員会	1C ALL
6	D&D(R)S.O.M（ファイター）	3,615,829	SnRun−y	1C ALL ジャーレッド
7	ナムコクラシックコレクションVol.2（ディグダグ）	502,460	大魔法使いルーミィ	35面 アレンジバージョン
8	マジカルドロップ 2	5,532,766	北条悟史	ひたすらモード
9	沙羅曼蛇 2	1,201,400	TKY−ねこめこぞう	2−5
10	龍虎の拳外伝（不破 刃）	2′46″38	FAG	1C ALL バースデーなし

NTK ☆=0 (22)
北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33−2271

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	デカスリート（100m走）	9秒40	ABC	フランス
2	デカスリート（走り幅跳び）	9.50m	BAL	ドイツ
3	デカスリート（砲丸投げ）	25.83m	ODY	イギリス
4	デカスリート（走り高跳び）	2.56m	H・S	ドイツ
5	デカスリート（400m走）	42秒24	K・K	ドイツ
6	デカスリート（110mハードル）	12秒56	M・T	フランス
7	デカスリート（円盤投げ）	82.21m	K・K	イギリス
8	デカスリート（棒高跳び）	6.24m	T・K	ドイツ
9	デカスリート（槍投げ）	97.57m	AGO	ロシア
10	デカスリート（1500m走）	3分23秒75	K・K	イギリス

八千代プレイランドカーニバル ☆=1 (159)
千葉県八千代市八千代台東1−6−17 ☎(0474)85−2235

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストームブレード（MIG−29）	2,923,620	9MH	2−6 (連)付
2	闘姫伝承（リナ）	1,231,400	9MH	1C ALL (連)(必)無
3	ストリートファイターZERO 2（ケン）	1,522,100	F・T	1C ALL (連)(必)無 (P)×6
4	デカスリート（高跳び）	2.52m	N³	
5	デカスリート（幅跳び）	9.37m	WAT	
6	デカスリート（砲丸投げ）	25.01m	WAT	
7	デカスリート（槍投げ）	95.69m	MMM	
8	デカスリート（400m走）	43秒61m	WAT	
9	ソウルエッジVer.Ⅱ（セルバンテス）	7′06″36	KissTHEFUTURE	1C ALL (連)(必)無
10	ソウルエッジVer.Ⅱ（ロック）	10′14″06	LETNALTRASH	1C ALL (連)(必)無

プレイシティキャロット二荒店 ☆=2 (17)
栃木県宇都宮市二荒町9−4渋田ビル1F ☎(028)634−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2（ザンギエフ）	2,311,300	オレさま	1C ALLPX 7 COMPALL
2	ストリートファイターZERO 2（春麗）	2,180,500	絶不調穴ウメ用RKZ（763）	1C ALL 連付 負け無し
3	ストリートファイターZERO 2（豪鬼）	2,518,600	天下一の金数 翼君	1C ALLPX 9
4	ストリートファイターZERO 2（バーディ）	1,588,100	AZ−1（FTOほしい #767）	1C ALLPX 8 負け2回
5	ストリートファイターZERO 2（ケン）	1,550,000	WAR	1C ALL 負け無し
6	ストリートファイターZERO 2（ダルシム）	1,359,500	N. AIBA	1C ALL
7	ソニックザファイターズ（ファング）	5′27″54	UWM	1C ALL
8	デカスリート（.00m 走）	9秒8861	RKZ	フェミ カディーナ使用
9	デカスリート（LONG JUMP）	9秒27246	UWM	カール ヴァイン使用
10	デカスリート（SHOT PUT）	23m69577	DEC	アレクセイ リゲル使用

プレイシティ24 ☆=43 (105)
北海道旭川市2条8丁目 ☎(0166)23−5089

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ソウルエッジ（ファン）(連)(同)	2′37″56	BELLDANDY もうありません！	ALL (予) 2分06秒
2	ストリートファイターZERO 2（アドン）(連)(同)	2,452,100	KDO	ALL PX12
3	ニンジャマスターズ（霞）(連)(同)	4′05″41	BELLDANDY	ALL
4	ニンジャマスターズ（サスケ）(連)(同)	4′11″70	あごう	ALL
5	ニンジャマスターズ（ナツメ）(連)(同)	4′21″48	真レロレロ党相談役 元祖SAM総本山	ALL
6	ニンジャマスターズ（カムイ）(連)(同)	4′26″61	芳准ARSHUROT	ALL
7	ニンジャマスターズ（雲仙）(連)(同)	4′33″98	廃ネケンーアムプ	ALL
8	ニンジャマスターズ（鳳凰）(連)(同)	4′41″45	魔8党−K O	ALL
9	ニンジャマスターズ（鴉）(連)(同)	4′50″61	あごう	ALL
10	ニンジャマスターズ（天和）(連)(同)	6′17″16	六道女学院霊能科 1年B組おキヌちゃん	ALL

GAME in DAIEI ☆=2 (31)
千葉県市川市南八幡4−1−7駅南ビルB1 ☎(0473)76−9764

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ストームブレード（CAMEL）	5,027,460	NLB−M. A	ALL
2	戦国ブレード（ユーニス）	1,483,500	たかし	2周目4面
3	戦国ブレード（アイン）	1,358,900	NLB−AIN−SFEA	2周目4面
4	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	11,521,550	KKY−まさ兄	ALL
5	ゼビウス 3D/G	4,155,140	CIY	5面
6	サイキックフォース（玄真）	2′44″13	KKN−鈴将	ALL
7	ニンジャマスターズ（鴉）	6′29″83	M. Y−剣魂	ALL
8	デカスリート（100m走）	9秒39492	MIRAGE−NLB−MAX	GER
9	デカスリート（110mハードル）	12秒29615	MIRAGE−NLB−MAX	RUS
10	デカスリート（走り幅跳び）	9m45733	K I	GER

サーカスワールド ☆=0 (1)
栃木県小山市喜沢1475−34 ☎(0285)23−8078

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2（リュウ）	2,429,700	Free−YAS	ALL PX11
2	ストリートファイターZERO 2（ケン）	2,463,600	Free−YAS	ALL PX12
3	ストリートファイターZERO 2（ダン）	1,776,000	JUN−ラク・リマ+クリスティー	ALL PX 8
4	ストリートファイターZERO 2（ローズ）	1,766,300	JUN−シャズナ	ALL PX 6
5	ストリートファイターZERO 2（ベガ）	1,743,300	JUN−985−R	ALL PX 6
6	ストリートファイターZERO 2（元）	1,541,100	JUN−985−R	ALL PX 4
7	ストリートファイターZERO 2（バーディー）	1,664,600	BON如月	ALL PX 5
8	ストリートファイターZERO 2（春麗）	1,957,000	ヒモオユイナ	PX10
9	オーバートップ	3′24″64	BBD	バチク ALL
10	ニンジャマスターズ（かすみ）	15″31″16	BBC	ALL

ゲームセンタードリーム ☆=1 (27)
宮城県仙台市青葉区中央2−1−17東四ビルB1 ☎(022)224−1046

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストームブレード	3,623,820	FEA−TND	ALL F−14
2	闘姫伝承（ライヤ）	1,486,400	マリーにがっかり(D)	ALL
3	サイキックフォース（キース）	2′59″96	ラスボスに1分 MOR	ALL
4	19XX（ライトニング）	17,173,500	早乙女涼子	ALL 連付 残5 PX5 B×2
5	デカスリート（走り高跳び）	2.54m	9WA. 666	
6	デカスリート（400m走）	42秒92	9WA. 666	
7	デカスリート（棒高跳び）	6.28m	MEW(み)	
8	デカスリート（槍投げ）	96.06m	9WA. 666	
9	サイバーコマンド	1′16″07	UGSF入隊希望(へ)	ALL 連付 ピースキーパー
★	ガンバード（アッシュ）	2,099,900	戦国人	ALL 連付 1周110万

君こそゲーメスト！

その1

1回目集計	デカスリート	100m走	9″11	MIT	ゲームスポットアテナ（東京）
		110mハードル	12″00	F.K−モリソヴァ(因)	キャッスル&YOU 2（東京）
		走り幅飛び	9m52cm	SAE無−MOO(劇)	個人申請モンキーパンチ（愛知）
		砲丸投げ	26m13cm	りょお　運だけの人	コズミックプラザABC（大阪）
		走り高飛び	2m60cm	全国12店個人申請2名の皆様	
		400m走	40″81	HOP−HRC	ホワイトハウス箱崎（福岡）
		円盤投げ	82m53cm	GEKi(四)(ぬ)	GAME's WiLL（京都）
		棒高飛び	6m30cm	全国7店個人申請3名の皆様	
		槍投げ	97m60cm	あちこちのネットにも出現 TMRたこまる	ゲームプラザイエローハット（愛知）
		1500m走	3′16″95	MASAI	チャレンジバンバン（愛媛）
	ニンジャマスターズ		3′46″44	AXIOM−DEN	プレイシティNASA杉本町（大阪）
	闘姫伝承		2,519,700	MLK	モンキーハウス本館（福岡）
	神鳳拳		1,681,400	Legion−XTC(木)(男)	アミュズメントスペースフジ（大阪）
	クイズイントロDONDON		999,900+α	TPL	アイリン夢空間（岐阜）
	ストームブレード		5,027,460	NLB−M.A	GAME in DAIEI（千葉）
	オーバートップ		3′17″74	SVR−TUN	ゲームセンターピノキオ（兵庫）
	ガンブレードNY	スコアアタック	72,638	KAN	タウンスポットプレイランド（大阪）
	NEOドリフトアウト		6′47″02	MFC−大石恵(天)	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
2回目	ゼビウス3D/G		6,805,650	凡用キャラの限界値？ GDS−OOT	サブカルチュア（福岡）
3回目集計	ストリートファイターZERO2	リュウ	3,529,300	T.Clue−ISD	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
		さくら	3,474,800		
		サガット	3,072,500		
		アドン	3,336,400		
		元	3,302,100		
		ダルシム	3,044,100	NARK	GAME's WiLL（京都）
		ガイ	3,355,700	T.Clue−RIK	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
		バーディ	2,596,400	叱られたみーちゃん	チャレンジバンバン（愛媛）
		ダン	2,912,400	勝山協食	
		ケン	3,439,600	EXC−GDS−S.OII	アミューズメントスクウェアカサブランカ（香川）
		豪鬼	3,360,600		
		ロレント	3,008,900	D.D.T.−70だらけ	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
		ベガ	3,155,100	すさまG−KOS	
		ローズ	3,269,700		
	マジカルドロップ2	ストーリーモード	3,688,456	ZAC−Ristar	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
	戦国ブレード	こより	1,964,600（2周クリア）	DBL−らじあめ(中)	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		翔丸	1,583,600（2周目6面）	ILG−でんすけ	ポパイ&パートナー（東京）
		天外	1,689,300（2周目6面）	DAB.S	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		ハガネ	2,158,000（2周クリア）	EC▲−ATC−N.F	ゲームコーナーフジ（東京）
		ユーニス	1,927,200（2周目7面）	好き好きユーニス	池袋プレイランドラスベガス（東京）

今回はデカスリートから、解説に入っていきます。

連射とタイミングがすべてを決めるゲームですので、当然、連射装置の使用やベラボースイッチ（？）等の改造は禁止しています。ゲームセンターで汗だくになって記録に挑戦してください。全種目かなり超人的な記録が出ています。次回から各コマンドの使用も認めていきます。

ニンジャマスターズ、闘姫伝承、神鳳拳共キャラ別はしません。

クイズイントロDONDONですが、なんと初回ですでにカンストしています。曲が聞こえる前に、問題が出た瞬間ボタンを押しているそうです。クイズゲーマー恐るべし！

ゼビウス3D/Gは一気にスコアを伸ばして来ています。

基本ラインとなる赤ソルの完全破壊+5面のブルードラゴンでの稼ぎをこなしつつクリアしなくてはならない時代に突入しているようです。

ちなみにブルードラゴンの撃ち込みは、青の最弱でやらなければこんな点数は出ません。100万点以上稼げるようです。

OOT氏の2連覇ですが、実はけっこう激戦となっているゲームです。攻略記事のスコアキャンペーンでも、かなり熱い争いなっていて、今後の展開が読めません。

2周目が激ムズの戦国ブレードですが、こより、ハガネの2キャラでクリアが出ています。

ユーニスもクリアは近いようですが、残る2キャラ翔丸と天外についてはかなり厳しい状況のようです。

来月はクリアが達成されるでしょうか。

（P185へつづく）

ゲームコーナーヤングパレス　☆=1（19）

千葉県鴨川市横渚884−6　☎(04709)3−6431

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	戦国ブレード（ユーニス）	1,426,100	Ⓗ−UKY こいつぁキクゼ！	2−5　連付
2	戦国ブレード（アイン）	1,315,100	HARD−TORA 筋肉お兄ちゃん伝説2	2−3　連付
3	戦国ブレード（こより）	1,238,900	HARAD−TORA	2−3　連付
4	ニンジャマスターズ（カムイ）	4′26″84	茶柱	ALL　味皇からもらったクラリネットQ
5	ソウルエッジVer.Ⅱ（ヴォルド）	4′28″29	HARAD−TORA	ALL
6	鉄拳2 Ver.B（ジャック・2）	1′04″51	ASS−ニッシー西 シューターになりそう	ALL　連必付
7	ストリートファイターZERO2（ローズ）	3,150,500	MGN−NAD 夏コミ4日G−60b	ALL　連付 Ⓟ×16
8	ストリートファイターZERO2（さくら）	3,172,100	MGN−NAD 新刊さくら本下級生本	ALL　連付 Ⓟ×16
9	ストリートファイターZERO2（リュウ）	2,752,500	おねしょのプリンセス 味ソルジャー・ポタ太	ALL　連付 Ⓟ×13
10	ストライカーズ1945（スピットファイヤー）	1,692,400	あべょ　今ファイナル ソルジャー熱いかも	ALL　連付

ゲーム ソニックビーム　☆=0（1）

千葉県松戸市松戸1172−1　☎(0473)60−2008

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	2,308,000	SPD−水無月愛理	サガット
2	ストリートファイターZERO2	1,977,100	ATC	ガイ　ALL Ⓟ×6
3	ニンジャマスターズ	7′09″69	FEN−WAIKER	ALL　サスケ
4	ソウルエッジVer.Ⅱ	5′15″33	M.NARU	ジークフリート 1C　ALL
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,886,400	GAM師匠に感謝！ SPD−水無月愛理	ALL　早乙女 MAX×19連鎖
6	マジカルドロップ2（ストリートモード）	2,805,738	ZAC−Ristar	ALL ストレンジ使用
7	パズルでポン!	15,794,037	メモリーズ完敗 CKDF−チキン師匠	1C　ALL むクなアイテム使用感
8	逆転ぱずる番長	1,076,500	SPD−NTL− SPD−水無月愛理	ALL　ユキ使用 MAX×15連鎖
9	バブルメモリーズ	27,279,250	ATF−ROD	ストーリーノーマルモードALLクリア
10	バトルガレッガ	10,376,380	MOL−CKDF−フルエンモ	トリ200万

プレイランドスカイシアター　☆=11（277）

埼玉県深谷市西島町2−20−25　☎(0485)73−8667

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	19XX	12,042,100	アクシズのニュータイプ。Re−GZ	震電　ALL 1コイン　残×2
2	D&D®S.O.M	3,660,302	うぉいなるすとらいきんぐ。清川さん好き♡	シーフ　1コイン ALL
3	リアルバウト餓狼伝説	1,293,000	八神　夜香	ビリー　1コイン ALL
4	リアルバウト餓狼伝説	1,014,000	ネオ・ジオン総帥藤崎詩織。Re−GZCS	不知火 舞　1コイン ALL
5	マーヴルスーパーヒーローズ	1,468,000	牙一族の頭 江田島平八、男塾	1コイン　ALL スパイダーマン
6	戦球	3,114,560	妹,優美をよろしく?! ゆみボンバー	花宮咲　最終面
7	ヴァンパイアハンター	1,683,000	SC−MIZ	1コイン　ALL モリガン様
8	ナムコクラシックコレクションVol.2（オリジナルニューラリーX）	198,000	PAJARILLO	ROUND15 ALL　1コイン
9	もうちゃ		ハイスコアー募集中	
10	スーパーパズルファイターⅡX	281,840	SC−MIZ	1コイン　ALL モリガン使用

熊谷ガリバー　☆=0（30）

埼玉県熊谷市筑波2−49−8　ホーラム秋山ビル1F　☎(0485)21−7821

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バーチャロン（ライデン）	2′19″72	ACE	ALL　ライデン
2	バーチャロン（テムジン）	3′39″84	ザシの愛車はガンタンク　by　アサカラ	ALL　テムジン
3	デカスリート	25.61m	SWV	SHOT PUT RUS
4	デカスリート	81.57m	JAM	円盤投げ
5	デカスリート	2.56m	LDY	ハイジャンプ
6	デカスリート	9.49m	威血路雨	走り幅跳び GER
7	ストームブレード	2,637,080	ACE	2−5 MIG−29
8	バトルガレッガ	A196260	あつし君元気	7面　ミヤモト
9	デカスリート	12秒55	バッグ盗まれたっス by 某所　たけぞう	110mハードル
10	サイキックフォース（バーン）	3′13″60	3分切れそうだったのに…　by　ゆー介	ALL

ゲームプラザコトブキ　☆=0（5）

埼玉県浦和市白幡5−1−28　☎(048)838−6631

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2（ベガ）(連)(同)	2,883,200	♡来月から本気です♡ GPK−KSM	ALL　P×15 豪鬼有り
2	ソウルエッジ旧Ver.（ファン）(連)(同)	2′38″50	のび	ALL　(予)2′01
3	ソウルエッジVer.Ⅱ（ファン）(連)(同)	3′02″79	のび	ALL　(予)2′27
4	ソウルエッジVer.Ⅱ（ヴォルド）(連)(同)	2′48″06	1Pカラーは塩沢兼人 ゾンギ♥KSM	ALL　(予)2′05
5	ソウルエッジVer.Ⅱ（美那）(連)(同)	3′01″79	2Pカラーは坂本真綾 ひとみ♡KSM	ALL　(予)2′27
6	ソウルエッジVer.Ⅱ（御剣）(連)(同)	3′56″36	1Pカラーは関智彦 バァン♥KSM	ALL
7	ソウルエッジVer.Ⅱ（ジークフリート）(連)(同)	4′32″96	2Pカラーはエスカ♡ エスカ♡KSM	ALL
8	ソウルエッジVer.Ⅱ（セルバンテス）(連)(同)	4′04″06	ISM	ALL
9	ソウルエッジVer.Ⅱ（李）(連)(同)	4′42″46	ISM	ALL
10	鉄拳2 Ver.B（州光）(連)	2′16″65	のび	ALL

ゲームコーナーフジ ☆＝6 (189)
東京都葛飾区新小岩1－50－8　☎(03)3652－0670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	戦国ブレード（ハガネ）(連)	2,158,000	ECA－ATC－N. F	ALL 1周 118.6万
☆	バーチャロン（ライデン）	2′02″16	バーチャ・ローン 丸井	1COIN ALL EX－S
★	スーパーストリートファイターII（サガット）(連)	2,209,200	G.M.C.ZFC.LRA (ハ)(リ)	ALL(パ) R35爪3 (予)132万 ベガ2R
★	スーパーストリートファイターII（キャミィ）(連)	2,114,800	G.M.C.URA(Z)	ALL(パ) R36爪3 (予)124万
★	餓狼伝説（ジョー・東）(連)(同)	3,156,800	剣匠イザナム	P×9 D×34 R×58 ALL
★	餓狼伝説（テリー）(連)(同)	760,700	剣匠イザナム	P×14 D×40 R×64 ALL
★	X－MEN(コナミ)（ストーム）	2,002	Rai	ALL 4Pver。
8	ワールドヒーローズ2JET（エリック）(連)	251.72	剣匠イザナム	ALL 2本落ち フービー野郎上等！
9	ストリートファイターZERO2（リュウ）(連)(同)	3,063,200	G. M	ALL P×16 オリジナル×16
10	ストリートファイターZERO2（ゴウキ）(連)(同)	2,667,700	G. M	ALL

TILT神保町店 ☆＝7 (378)
東京都千代田区神田神保町2－14－4　☎(03)3262－2823

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デカスリート（400m走）	42秒12	Mr. さくやま君	連なし アメリカ
2	デカスリート（砲丸投げ）	25.89m	Mr. さくやま君	連なし イギリス
3	デカスリート（走り幅跳び）	9.40m	K山氏上京につき逃亡 開幕那彫頁に出張ふふふ	連なし イギリス
4	デカスリート（110mハードル）	12秒63	Mr. さくやま君	連なし アメリカ
5	デカスリート（円盤投げ）	82.24m	Mr. さくやま君	連なし イギリス
6	デカスリート（槍投げ）	97.59m	WAT	連なし ロシア
7	デカスリート（1500m走）	3′19″56	Mr. さくやま君	連なし イギリス
8	バブルメモリーズ（物語・スーパー）	22,984,440	MPYよしみ君 withコギャる～ズ	コマンド使用 ALL 連付き
9	レイブレーサー（最上級）	1′42″661	たかし君（仮名）	特になし 完走
10	ロードランナー 魔神の復活	3,174,030	758 (M. Y)	R65

ゲームイントーヨコ北越谷店 ☆＝6 (37)
埼玉県越谷市大沢3－6－12　☎(0489)79－4320

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	マジカルドロップ2（ストーリーモード）	3,688,456	ZAC－Ristar	ALL ストレングス使用
2	スカルファング（チェイス）	24,964,100	大出ナンバーズ会員 はてんな	ALL 1ミス メガバルキリー使用
3	スカルファング（オート）	15,728,500	大出ナンバーズ会員 はてんな	ALL 2ミス SIF使用
4	ゲーム天国（ノーマルモード）	34,798,620	新型も即買い！ ZAC－Ristar	連付 ALL 残×1 1周1882万点
★	GO!GO!ススメ! マイルスマイル	3,867,980	「清水君どうもね」 ZAC－Ristar	ALL 残×2 1P側 つぶし×1
6	ソウルエッジ	3′45″44	EFA	ミナ使用 ALL
7	マーヴルスーパーヒーローズ	2,708,400	さる様	ALL ウルヴァリン使用
8	クォース（協力プレイ）	1,634,180	NAI DAB. S	3周目5／2 B＝ P4123／3416
9	エイリアンvsプレデター	3,547,700	CAT	ALL ハンター使用
10				

中央プラザ大泉店3店集計 ☆＝1 (21)
東京都練馬区東大泉1－35－6　☎(03)3978－5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デカスリート（100m走）	9秒41	VAX	改造なし
2	デカスリート（砲丸投げ）	25m81	VAX	改造なし
☆	デカスリート（走り高跳び）	2.60m	M. H	改造なし
4	デカスリート（円盤投げ）	81.63m	YKK	改造なし
5	デカスリート（槍投げ）	97.53m	MMR	改造なし
6	デカスリート（1500m走）	3分24秒20	YKK	改造なし
7	もうちゃ（おまけシューティング）	223,100	HDO	ALL 2P側
8	ぱづり	1,730,200	カトリさま♡	22面 2P側
9				
10				

荏原ゲームコーナー ☆＝11 (413)
東京都品川区旗の台3－12－3 J・BOX 1F　☎(03)3781－4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	神凰拳（チチとネネ(連)(必)）	1,059,200	祝！神宮寺二郎復活！ EGC－(神)STR3号	ALL SP×14
2	神凰拳（スサノオ(連)(必)）	1,031,500	もいち度一から出直しや！EGC－POW様	ALL
3	デカスリート（槍投げ）	97.34m	EGC－TER	ロシア使用
4	デカスリート（1500m走）	3分21秒79	EGC－TER	イギリス使用
5	デカスリート（棒高跳び）	6.26m	EGC－TER	ドイツ使用
6	バトルガレッガ（ワイルドスネイル(連)(必)）	10,537,930	店員2号(お)SPT	ALL
7	バーチャロン	2′17″63	俺は、てーちゃん派 JAG－MIYA	ALL ライデン使用 (予)＝1′00″??
8	ストリートファイターZERO2（アドン(連)(必)）	3,100,900	し女子学園サイコー♡ SSC－ぶい(水)	ALL P×17 「電バなしパターン」
9	ストリートファイターZERO2（ロレント(連)(必)）	2,673,200	クリームソーダとギムレット♡VAP(水)	ALL P×13 給料前IJO
10				

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆＝0 (19)
東京都豊島区東池袋3－1－4 サンシャインシティ文化会館B1　☎(03)3983－0618

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	1,850,600	IDA	ケン CPU乱入有 真ゴウキ無 LV4
2	ストリートファイターZERO2	2,048,600	豪鬼を極めた者	豪鬼 CPU乱入有 真ゴウキ無 LV4
3	サイキックフォース	5′05″83	トラオウ	ウォン
4	ニンジャマスターズ	5′00″34	カヅオ	サスケ LV4
5	アルペンレーサー	1′58″744	後藤徹也	上級 タイムトライアル
6	戦国ブレード	657,000	TFF	ユーニス使用 1－6面
7	バトルガレッガ	7,833,080	AIC－Tamao(S)	G913ゴールデンバット 7面
8	マジカルドロップ2	59,800	小川（せ）	ひらめきモード LVかんたん
9	ナムコクラシックコレクションVol.1	3,576,680	Y. F	マッピー アレンジ
10				

ゲームスポットアテナ2店集計 ☆＝3 (58)
東京都町田市森野1－37－8 今村ビルB1　☎(0427)21－6887

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	デカスリート（100m走）	9秒11	MIT	中国人 ※全て(連)なし
2	デカスリート（ロングジャンプ）	9.48m	ODA、アニキ	ドイツ人
3	デカスリート（砲丸投げ）	25.88m	ヘナ夫（バトルガレッガブッ壊した男）	イギリス人
☆	デカスリート（ハイジャンプ）	2.60m	ODA、ブンブン丸ほか数名	ドイツ人
5	デカスリート（400m走）	41秒70	MIT	中国人
6	デカスリート（円盤投げ）	82.34m	遂にデビュー!!池田"センターポール"バギ夫	ロシア人
☆	デカスリート（棒高跳び）	6.30m	MIT、ブンブン丸	イギリス人
8	デカスリート（槍投げ）	97.58m	住所不定ライター□×□×□×□×□×□(B)	ロシア人
9	デカスリート（1500m走）	3分19秒12	ブンブン丸（ロッドマンからラバネリへ）	ジャマイカ人
10	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	13,116,150	NGT－キャサ夫	ALL

キャッスル&YOU² ☆＝13 (432)
東京都町田市原町田6－14－8　☎(0427)28－8693(キャッスル)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	プレイガールズ2	316,220	KMC－IZA	ALL (連)
☆	バブルメモリーズ（練習）	3,502,540	KSL－WARRIOR	ALL (連)
3	ストリートファイターZERO2（リュウ）	3,321,100	PTY－PYO	ALL (連)
4	ストリートファイターZERO2（ザンギエフ）	2,611,500	瑪羅門	ALL (連)
★	首都高RED ZONE	3′25″28	CYR－PTY－NORI	ALL MT
6	デカスリート（100m走）	9秒18	F. K－モリゾヴァ(国)	
7	デカスリート（走り高跳び）	2.54m	F. K－モリゾヴァ(国)	
8	デカスリート（400m走）	42秒32	F. K－モリゾヴァ(国)	
☆	デカスリート（110mハードル）	12秒00	F. K－モリゾヴァ(国)	
☆	デカスリート（棒高跳び）	6.30m	F. K－モリゾヴァ(国)	

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆＝45 (229)
東京都豊島区巣鴨1－15－1 ミヤタビルB1B2　☎(03)3943－6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	セクシーパロディウス（こいつ）	6,939,400	ZKB－RIT8段	ALL 連付 ノーミス
☆	セクシーパロディウス（オプション）	6,687,800	ZKB－RIT8段	ALL 連付 ノーミス
☆	戦国ブレード（こより）	1,964,600	DBL－らじあめ(中)	ALL 連付 残×0 1周105万
☆	戦国ブレード（天外）	1,689,300	DAB. S	2－6 連付
☆	ナムコクラシックコレクションVol.2（オリジナルラリーX）	165,870	RCA－YMT	ALL 残×0
☆	ナムコクラシックコレクションVol.2（オリジナルニューラリーX）	266,080	RCA－YMT	ALL ノーミス
☆	ナムコクラシックコレクションVol.2（アレンジラリーX）	999,999＋α	RCA－YMT	ALL 残×6 SP(ハ)
☆	バブルメモリーズ ストーリーノーマルモード	28,127,040	ATF－ROD	ALL
☆	デカスリート（走り高跳び）	2.60m	T&I－KOT	ドイツ人使用
10	デカスリート（棒高跳び）	6.28m	T&I－KOT	イギリス人使用

君こそゲーメスト!

その2

3回目集計	バブルメモリーズ	ストーリーノーマルモード	28,127,040	ATF−ROD	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		ストーリースーパーモード	30,955,600	CYCLONE−KIW	タイトーイン002スタジアム（大阪）
		練習	3,502,540	KSL−WARRIOR	キャッスル&YOU 2（東京）
4回目集計	ナムコクラッシックコレクションvol. 2	ディグダグアレンジ	1,627,390	J. G. K−ALL(副)	タイトーイン002スタジアム（大阪）
		ラリーXアレンジ	999,990＋α	RCA−YMT 咆哮野郎まJU	
		ディグダグオリジナル	448,880	PSD−KTL−EL 2	タイトーイン002スタジアム（大阪）
		パックマンオリジナル	349,000	ミルちゃん最高！大明神	GAME's WiLL（京都）
		ラリーXオリジナル	165,870	RCA−YMT	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		ニューラリーXオリジナル	266,080		
	セクシーパロディウス	ビックバイパー	5,758,900	RCA−NST	個人申請アミューズメントランドケンタゴン（東京）
		イワン	6,578,800	VMT−ABU	ゲーム倶楽部大船店（神奈川）
		マンボ	6,471,100	H. M	個人申請オレンジペコ（愛知）
		オプション	6,687,800	ZKB−RIT 8段	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		こいつ	6,951,400	京城	ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）
		シューティグスター	6,382,400	SIT−M. K	ゲーム倶楽部大船店（神奈川）
	タイムクライシス	ストーリーモード	10′12″37	咆哮野郎まJU	チャレンジャー関大前（大阪）
	だい好キッス		203,480	H with U	ゲームプラザ（熊本）
5回目集計	バトルガレッガ	ノーマルキャラ	13,755,730	NAL	アイリン夢空間（岐阜）
		ガイン	14,740,040	GRI−SUJI−星白金−HIR	ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）
		チッタ	11,836,720	ECM−FISCHER	ゲーム倶楽部大船店（神奈川）
		ミヤモト	13,654,500	YGA−ⓅⓀⒼ−IBA	ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）
		ボーンナム	13,703,720	星白金−KIS	
	究極タイガーII	1Pプレイヤー	11,520,210	グラデューサー同盟 DKT−GER(ま)	個人申請渋谷タイトーステーション（東京）
		2Pプレイヤー	11,560,530		個人申請ジョイランドタロー（東京）
	バーチャロン		2′02″16	バーチャ・ローン　丸井	ゲームコーナーフジ（東京）
	ダートダッシュ		4′14″98	D. H	個人申請渋谷会館モナコ（東京）
	ソウルエッジ	ファン　ソンギョ	2′37″56	BELLDANDY もうありません！	プレイシティ24（北海道）
ソニックウイングス3		緋炎	3,796,500	PPR−NGM	アミューズメントスペースフジ（大阪）
		ホワイティ	3,335,400		
		エレン&シンシア	3,212,200		
		ブレイザーズ	3,514,100	☆CAT'S−WXW	アイリン夢空間（岐阜）
		チャイカ&ブーシカ	3,395,800		
逆鱗弾		タイプC	2,361,720	ドラムにコロんだ♂ DRM−まい゛ん	個人申請Jogo江古田店（東京）
バーチャコップ2			979,402	ZAP	個人申請ゲームプラザ亜登夢（愛知）
ススメ！マイルスマイル			3,867,980	ZAC−Ristar	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
鉄拳2 Ver. B		Jack−2	1′00″98	SnABN− ゴリ中嶋はスコアラーにあらず	個人申請トミームナコ（群馬）
		ポール	1′02″86	ATF−KEN	
首領蜂		タイプA	58,447,180	LAOS−長田仙人	GAME's WiLL（京都）
エースドライバービクトリーラップ		キャピタルシティサーキット	2′12″20	SNQ	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ぷよぷよ通			910,885	PIS-CKN	ゲームセンターコパIII（神奈川）
燃えよゴンタ			392,800（6人目）	SnABN- 燃えよゴリ中嶋	個人申請トミームナコ（群馬）

ナムコクラッシックコレクションVol・2もオリジナル部門の千点単位の争いが熱いです。よく見てみるとラリーXのオリジナル・アレンジの3部門をRCA・YMT氏が制しています。Mr・ラリーXの称号は同氏にこそ相応しいでしょう。

セクシーパロディウスも徐々に点数が高くなってきています。イワンとこいつは2位との点差がどちらも1万点強とかなり厳しい戦いになっています。

前回は申請数が多く、キャラ別集計の宣言を出したサイキックフォースですが、今回ほとんど申請がありませんでした。

今回、キャラ別集計は見合わせ、次回の申請数を見て再検討する予定です。

今回も、前回のトップが保持となっています。

次は激戦区のバトルガレッガです。

当然のように全キャラ更新されていますが、ここからさらに伸ばすのはつらくなってくると思われます。

稼ぎの要素がてんこ盛りのゲームですが、撃ち込み点を欲ば稼ぎすぎると、7面の中ボスやラスボスと戦う時にしわ寄せが来て、クリアできないようなランクになってしまったりと苦労が絶えません。

特にミヤモトに関しては、撃ち込み点のウエイトが高いため無理をすれば点数に直結します。クリアできれば勝ち、という方針でより高いスコアを目指すプレイヤーもいるようですが、なかなかそう簡単に結果が出ないようです。

来月は、はたして全キャラ伸びるでしょうか。

（P187へつづく）

ゲームセンターポパイ　☆＝3（33）

東京都足立区綾瀬4−9−31　☎(03)3620−4873

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	セクシーパロディウス（マンボ）(連)	6,408,800	ユング	ALL 1周179万
2	ヴァンパイアハンター（レイレイ）(連)	2,632,600	MOL−IR_2O(店)	ALL Ⓟ×18
★	ヴァンパイアハンター（ビシャモン）(連)	2,400,900	MOL−パブロフの犬	ALL Ⓟ×14
☆	戦国ブレード（翔丸）(連)	1,583,600	ILG−でんすけ	2−6
5	デカスリート（円盤投げ）	81.84m	STF	アフロ使用（イギリス）
6	デカスリート（棒高跳び）	6.24m	MOL−FNK−SAI	ドイツ使用
7	デカスリート（110mハードル）	12秒73	MOL−FNK−SAI	アメリカ使用
8	デカスリート（砲丸投げ）	25.90m	MOL−FNK−SAI	ロシア使用
9	デカスリート（走り高跳び）	9.42m	MOL−FNK−SAI	ドイツ使用
10	デカスリート（100m走）	9秒59	KNIM	中国使用

ジョイフルランド　ヒノーズ下井草店　☆＝8（9）

東京都杉並区下井草2−44−7　☎(03)3399−2155

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	13,442,100	IML−星白金−YUJ	ALL 残1 (連)付
☆	バトルガレッガ（ガイン）	14,740,040	GRI−SUJI−星白金−HIR	ALL 残1 (連)付
3	バトルガレッガ（チッタ）	11,781,750	IML−星白金−YUJ	ALL 残1 (連)付
☆	バトルガレッガ（ミヤモト）	13,654,500	YGA−ⓅⓀⒼ−IBA	ALL 残0 (連)付
☆	バトルガレッガ（ボーンナム）	13,703,720	星白金−KIS	ALL 残0 (連)付
☆	セクシーパロディウス（こいつ）	6,951,400	京城	ALL ノーミス (連)付
7				
8				
9				
10				

ゲームセンターコパIII　☆＝1（186）

神奈川県秦野市南矢名2−19−5　☎(0463)78−0610

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	デカスリート（USA・(連)）	12,847	KMC−TEM	ノーマル ALL
2	バブルメモリーズ（物語モード(連)）	25,101,910	G. M. C. やちょ（やるひまナーシ）	ノーマル ALL ノーマルゲーム
3	ゼビウス 3D/G (連)	2,316,300	026−MJO	ノーマル7面ボス 1UP×1
★	スーパーストリートファイターII（バルログ(連)(必)）	2,082,000	KMC−IZA	ノーマル ALL D×3 つめ×3
★	スーパーストリートファイターII（ベガ(連)）	2,017,600	ウーキー−MST	ノーマル ALL オールⓅ つめ×3
★	ぷよぷよ通	910,885	PIS−CKN	ノーマル ALL B=965
★	ストリートファイターII'ターボ（リュウ(連)）	1,662,600	KMC−IZA	ノーマル ALL オールⓅ つめ×3
8				
9				
10				

ゲーム倶楽部大船店　☆＝8（20）

神奈川県鎌倉市大船1−23−7−131　☎(0467)44−1963

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	セクシーパロディウス（イワン・(連)付）	6,578,800	VMT−ABU	ALL 1周197万
☆	セクシーパロディウス（S. スター・(連)付）	6,382,400	SIT−M. K	ALL 1周173万
3	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	12,723,050	ATF−KEN	ALL
☆	バトルガレッガ（ガイン）	12,048,820	VMT−RED（予選落ち焼鳥職人）	ALL
☆	バトルガレッガ（チッタ）	11,836,720	ECM−FISCHER	ALL
6	バトルガレッガ（ミヤモト）	11,626,230	STG−PSY−M. Y	ALL
7	バトルガレッガ（ボーンナム）	13,470,930	ECM−SSI−S. I	ALL
8	戦国ブレード（ハガネ、(連)付）	2,047,500	ECA−ATC−N. F	ALL 1周116万
9	戦国ブレード（アイン、(連)付）	1,267,900	STG−スパコーン	2−4
10	サイキックフォース（WONG）	2′42″63	睦部　時貞	ALL

ゲームセンターナポレオン　☆＝0（116）

神奈川県伊勢原市伊勢原1−4−23　☎(0463)94−4519

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	極上パロディウス（たこ）	4,414,000	たこミスたこ君	ALL！ 1周236万
2	セクシーパロディウス（ヒカル）	3,158,000	ひかる♡	ALL（オート）残2
3	セクシーパロディウス（イワン）	3,323,200	いわん♡	ALL（マニュアル）残2
4	ナムコクラシックコレクションVol. 2（アレンジパックマン）	1,622,040	VMT−ILG−吉田	ALL モ=457 残3 フ=40
5	バトルガレッガ	6,634,470	Ri 7・5123 Fed.	ワイルドスネイル 7面
6	ストリートファイターZERO 2（さくら）	2,179,500	さくらんぼ周三	P×9
7	ストリートファイターZERO 2（アドン）	2,160,000	ZEVAL. F	P×11
8	ストリートファイターZERO 2（春）	2,100,100	OKA	P×8
9	ストリートファイターZERO 2（ローズ）	1,946,100	OKA	P×6
10	ストリートファイターZERO 2（ダン）	1,872,500	KIL−OIL	

アミューズメントスクエアYou&I ☆＝1（22）
岐阜県岐阜市住之江町1－17　☎(058)264－9135

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーパズルファイターIIX	253,840	TCC	ALL　ノーマルケン
2	闘姫伝承	1,219,300	T－M	ALL　ライヤ
3	マジカルドロップ2（ストーリーモード）	34,836		ALL
4	D&D®S.O.M	3,470,308	ばんぴー	ALL　ドワーフ
5	D&D®S.O.M	3,337,668	ばんぴー	ALL　エルフ
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,483,300	TCC	ALL
7				
8				
9				
10				

夢空間ファンタジー ☆＝0（15）
長野県茅野市ちの丁田2732－1　☎(0266)72－5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デカスリート（ガールヴァイン）	11,996	幹事ごくろうさま♡ねびろす	（総合）ドイツ ALL
2	ダンクマニア（シカゴ）	172	新聞よんでね♡はーん	ALL
3	ダンクマニア（オーランドマジック）	146	今ごろフィジーだ!! あすたろと	ALL
4	ストリートファイターZERO2（ローズ）	2,246,500	誕生日はどうなる!? 園　長	P×8　乱あり ALL　コーキあり
5	デカスリート（110mハードル）	12秒81	REI	イギリス
6	デカスリート（槍投げ）	94.65m	REI	中国
7	デカスリート（100m走）	9秒86	NVR	ジャーマン
8	デカスリート（走り幅跳び）	9.26m	NVR	ジャーマン
9	デカスリート（砲丸投げ）	24.75m	NVR	ジャーマン
10	デカスリート（走り高跳び）	2.52m	NVR	ジャーマン

ハイテク遊園ニュースター ☆＝0（4）
山梨県甲府市国母5－20－16　☎(0552)28－8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナムコグラフィックコレクションvol.2（ディグダグ）	404,910	牛山東條角田	オリジナル　ALL 残×2
2	ソウルエッジ	3′38″87	ARI	1コインALL ソンミナ
3	バーチャロン	9′19″46	LUK	ALL　2本設定 ドルカス
4	バーチャロン	9′16″82	坤龍	ALL　2本設定 アファームド
5	バーチャロン	9′37″68	坤龍	ALL　2本設定 ベルグドル
6	バトルガレッガ	6,545,310	甲岡唐子明太子健三	7面 ワイルドスネイル
7	バトルガレッガ	5,557,150	甲岡唐子明太子健三	7面 グラスホッパー
8	バトルガレッガ	5,220,960	甲岡唐子明太子健三	6面 ガイン
9	19XX	8,475,500	FEE	7面 ライトニング
10	19XX	7,818,400	GGM	7面 モスキート

アイリン夢空間 ☆＝21（144）
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎(058)327－0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デカスリート（砲丸投げ）	26.10m	☆CAT'S－邦昭	
☆	デカスリート（走り高跳び）	2.60m	☆CAT'S－有紀♡ ☆CAT'S－とき坊	☆CAT'S－プラズマXの3名が達成
3	デカスリート（円盤投げ）	82.15m	☆CAT'S－プラズマX	
4	デカスリート（槍投げ）	97.20m	☆CAT'S－プラズマX	
☆	デカスリート（棒高跳び）	6.30m	☆CAT'S－プラズマX	☆CAT'S－とき坊の2名
☆	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	13,755,730	NAL	ALL
7	ナムコクラシックコレクションVol.2（オリジナルパックマン）	319,800	大明神	ALL
★	ソニックウイングス3（ブレイザース）㊮	3,514,100	☆CAT'S－WXW	全2周ALL
★	ソニックウイングス3（チャイカ&プーシカ）㊮	3,395,800	☆CAT'S－WXW	全2周ALL
10	スーパーストリートファイターII（キャミィー）㊮	2,110,100	☆CAT'S－VXV	ALL　つめ×3 1本おち

プレイシティキャロット松本店 ☆＝0（28）
長野県松本市中央1－3－7セントラルビルB1　☎(0263)35－6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	戦国ブレード（アイン）	1,297,600	KSC－KLM	2－4　㊮ そのほかレート
2	戦国ブレード（こより）	902,700	KSC－TAD	2－1　㊮ ボスボンバーゴリ押し
3	マジカルドロップ2（ひたすらモード）	7,287,432	M．M	レベル54
4	ストリートファイターZERO2（リュウ）	2,381,800	弱々しいJDF	ALL　P×11 ゴウキ無し
5	デカスリート（棒高跳び）	6.26m	Faddy－REI	カール（ドイツ人）
6	デカスリート（走り高跳び）	2.58m	Faddy－REI	カール（ドイツ人）
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,601,400	綾波かれん	ALL 古式ゆかり使用
8	ナイツオブザラウンド（ランスロット）	471,930	Ⓑ－T．F	ALL 2UPで強引クリア
9	セクシーパロディウス（ビックバイパー）	2,206,700	KSC－TAD	ALL　㊮ SP有り
10				

西銀座ゲームプラザ ☆＝3（25）
山梨県甲府市中央1－12－43　☎(0552)32－5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デカスリート（走り高跳び）	2.36m	KAZ	アメリカ人
2	デカスリート（走り幅跳び）	9.15m	お遊び万造	アレクセイ
3	デカスリート（槍投げ）	97.34m	下手大王 ORS－㊎－N	アレクセイ
4	デカスリート（円盤投げ）	81.63m	NGP－TEI	ロダン
5	デカスリート（400m走）	43秒28	NGP－TEI	ロダン
6	スーパーパズルファイターIIX（ケン）	340,480	ハイリスクローリターン　ALF	1コイン　ALL
7	闘姫伝承（㊙ライヤ）	1,536,700	あと40万ハイリスクローリターンズ　Ⓓ	1コイン　ALL
8	ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	2,093,300	SHV－EF9－MH	1コイン　ALL P×7
9	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	9,190,570	NGP－ALF	1コイン7面 中ボス
10	ダートダッシュ（中級、AT）		・AA（Y．A）	スタート　SNOW

オレンジハット砺波 ☆＝0（2）
富山県砺波市新又147－1　☎(0763)33－1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストームブレード	2,753,980	いたくら	2－6 AV－8B
2	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,666,700	H．J	ALL　根性モード 鏡使用
3	クイズ赤マルQ上昇	899,800	TEL	ALL
4	闘姫伝承	1,036,000	ゲッP－RED	ライカ ALL
5	ソウルエッジVer.II	4′40″49	林KOJ	ソフィーティア ALL
6	ソウルエッジVer.II	4′24″06	EOUE－TIYPY	ジフルギ ALL
7	F/A	1,119,350	RED吉くん。	F/A　18E ラスト面
8	魔法大作戦	1,181,890	山田KZO	2－2 ミヤモト
9	R－TYPE　LEO	2,072,600	山田KZO	
10	サイキックフォース	5′05″09	ACE－AXAIN	ALL　キース

グリーンプレイランド ☆＝0（6）
岐阜県高山市西之一色町12－80高山グリーンホテル内　☎(0577)34－6077

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2（リュウ）	2,791,900	RYU	1C　ALL ALLコンプリート
2	ストリートファイターZERO2（春麗）	2,046,100	JIN	1C　ALL
3	ストリートファイターZERO2（サクラ）	2,662,900	RYU	1C　ALL ALLコンプリート
4	ストリートファイターZERO2（ダン）	1,737,500	EPY	1C　ALL
5	ダンクマニア	204pts107DUNK	PSY	1C　ALL
6	ソウルエッジVer.II（ソン・ミナ）	3′35″16	RYU	1C　ALL タイムアタックM
7	ソウルエッジVer.II（ジークフリード）	5′00″33	EPH	1C　ALL タイムアタックM
8	ソウルエッジVer.II（リ・コン）	5′30″59	EPH	1C　ALL タイムアタックM
9	ソウルエッジVer.II（ロック）	5′58″54	EPH	1C　ALL タイムアタックM
10	ソウルエッジVer.II（ヴォルド）	6′09″29	EPH	1C　ALL タイムアタックM

ゲームパレス ☆＝0（9）
静岡県三島市一番町12－22　☎(0559)71－3057

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	2,123,300	WIL	ALL　サガット P×9　Sゴウキなし
2	ストリートファイターZERO2	2,154,100	WIL	ALL　ゴウキ P×9　滅殺！
3	ストリートファイターZERO2	2,102,900	WIL	ALL　ダン P×9　よっしゃ～
4	ストリートファイターZERO2	2,086,300	KKR	ALL　アドン
5	サイキックフォース	3′48″53	L N	ALL　バーン ノーミス
6	サイキックフォース	4′05″40	WIL	ALL　ソニア あと1分30秒ぐらい
7	サイキックフォース	4′05″46	GIL	ALL　幻真 もっと早くなるはず！
8	ストリートファイターZERO2	1,898,500	ふぃやぶぃよ	ALL　ダルシム
9	ストリートファイターZERO2	2,430,500	たろう	ALL　チュンリー P×12
10	D&D®S.O.M		入ったら2台横に並べて4人同時プレイ	早くやりたいですね。

ハイスコア通信

●プレイランドファンタジア（秋田）
マジカルドロップ2大はやりです。こんなにパズルゲームがはやったのはテトリス以来かな。

●モンテカルロ（群馬）
D・スキン（R・オール）のK森氏に「083」を貸してもらい、すっかり「ガトー」ナイズされた某氏。「もはや語るまい。」「沈めい！」等のガトー語を連発するのはもちろん、自機（バイパーII）のことをVP-01（F6）フル・バーニアンと呼ぶ始末です。（本当は、VP-02Aとしたっかたそーですが、バイパー2は核装備してないからだめじゃん、てな感じで涙をのんで諦めた、とのことです。）彼のガトー化に対し、「なんかインターナショナルでデリシャスな感じだよね。かーわいいじゃね～♥」という暖かい言葉もあれば、「私の注射器・G・ラムとお姉ちゃんの松葉づえトンファーで粉砕します。ヤツの背後は私たちが取る！」という挑戦的な発言をする人も現れています。

●サーカスワールド（栃木）
閉店の為、今回でハイスコア集計は最後です。ありがとうございました。

●ゲームインDAIEI（千葉）
「バレンタインデー」から始まった今年のイベントも、「ホワイトデー」「イチロー(!?)」「ダービー」「ナンバーズ」と続き、相変わらず、一味違ったネタで攻めています。もちろん夏休みもほかとは違う路線でヤリマッセ!!

●プレイランドスカイシアター（埼玉）
はじめましてハイスコア担当者になりました「Re-GZ」です。これからよろしくおねがいします!!さて、当店には「ときメモ対戦ぱずるだま」があったのですが、どこかに行ってしまいました。もう一度入荷してほしいのですが…戻ってくるのでしょうか？（最近、とくに病気です）また来店のみなさん、コミュニケーションノートにいろいろ書いてみてください。
by Re-GZ ソロモンの悪夢より

お店から①

●ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
なんか夏休みも営業出来ちゃうみたいなんで、最後のチャンスと思ってみなさん来てください。水無月愛理さん無事に退院できましたか。それと、マジドロ2大会では色々と皆様にお世話になりました。ありがとうございます。明大前の若林さん、本当に申し訳ありませんでした。
by ZAC-R-star

●ゲームプラザ・ザ・ゴリラ（東京）
ラストブロンクスが予想よりも良いカンジです。挑発がアツイ。当たり判定有るのが良いです。デカスリートも好調。ZERO2は少し落ちついた様子。ラストブロンクス武器替えも良。

●プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
7月1日より筐体のタイムレンタルを始めます。完全予約制です。詳しくは、お電話で説明いたします。あと、この頃になるとプロップサイクルの姦りすぎで股関節脱臼の店員やUNKOの霊に悩まされ言葉が「大便」しか喋れない店員などが見れますので是非いらしてください。ちなみに季節物なのでお早めに。
by 犬夫

●T-LT神保町（東京）
マジカルドロップ2入荷ーどこにでもありますね。ソウルエッジ新バージョン入荷ーこれもどこにでもありますね。現在この店ニンテンドー64に負けています。SSにも、あっPSにも、もしかしたら64にまで…。まさかゲームボーイには…でもメガドライブには勝ってると思（たぶん）。スコアラーのご来店お待ちしております。
担当(ち)代筆(た)

●キャッスル&YOU2（東京）
プレジャーキャッスルが6月21日よりリニューアルオープン!!便所も和式から洋式になり、その他の場所も信じられないぐらい綺麗になりました。みなさん是非、遊びに来てください!!
by 涼子ちゃ～ん♥

君こそゲーメスト!

レイブレーサー	初級	1′43″758	お疲れ様でした。 EGN−OWA	個人申請 ゲームインパラダイスアレー (神奈川)
	中級	1′49″760	レイブレーサー終了記念! EGN−OWA	
	上級	2′25″140	まだのびるけどもうやめる EGN−OWA	
ストリートファイターZERO	ケン	3,915,800	GDS−ATC−まさし	サブカルチュア (福岡)
	アドン	3,465,700	アイドル雀士GYO♡	GAME's WiLL (京都)
バイパーフェイズ1	旧Ver.	11,638,090	DBL−らじあめ(中)	個人申請駿河台アリエス (東京)
首都高レッドゾーン		3′25″28	CYR−PTY−NORI	キャッスル&YOU2 町田店 (東京)
セガラリーチャンピオンシップ	初級	2′42″25	AKI	個人申請タイムトンネル (愛知)
	中級	2′26″72	ぎるはま(爆)(隊長)	個人申請 東京レジャーランド小岩店 (東京)
	チャンピオンシップ	3′15″27	ぎるはま(爆)隊長 (皆様に感謝です)	
極上パロディウス	タコスケ	4,414,000	たこミスたこ君	ゲームセンターナポレオン (神奈川)
豪血寺一族	破鳥才蔵	1,504,000	ATF−(D)	個人申請トミームナコ (群馬)
ガンバード	アッシュ	2,099,900	戦国人	ゲームセンタードリーム (宮城)
スーパーストリートファイターII	キャミィ	2,114,800	G.M.C.URA(Z)	ゲームコーナーフジ (東京)
	サガット	2,209,200	G.M.C.ZFC. URA(バ)(リ)	
	バルログ	2,082,000	KMC−IZA	ゲームセンターコパIII (神奈川)
	ベガ	2,017,600	ウーキーMST	
	ダルシム	1,985,100	MLK	モンキーハウス本館 (福岡)
ヴァンパイアハンター	ビシャモン	2,400,900	MOL−パブロフの犬	ポパイ&パートナー (東京)
	ガロン	3,068,200	Tiny−MNR−DIL	GAME's DRAGON (京都)
	モリガン	6,600,200	はに丸様おめでとうございます! リオ♡	個人申請ゲームプラザ ニュー日の出(長野)
	サスカッチ	2,101,200	ペコ①	タウンスポットプレイランド (大阪)
パズルボブル		62,323,720	1年半の努力が実る SOLID−S.S	個人申請 ゲームプラザポパイ (愛知)
ワールドヒーローズ2JET	エリック	254.36	WZH	GAME's WiLL (京都)
ソニックウイングス	AJ−37	1,638,200	牧野和也	プレイシティNASA杉本町店 (大阪)
レジオネア	アルフレッド	3,060,000	AXIOM−DEN	
	クリス	2,929,900		
	フランク	3,050,300		
餓狼伝説	テリー	760,700	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ (東京)
	東	3,156,800		
X−MEN	4 PVer.	2,002	Rai	
	6 PVer.	747	ハチ:せのん/ コウモリ:Rai	個人申請PLID'S仙台店 (宮城)
5.30 6.15合併号の訂正				
鉄拳2 Ver.B	ポール	1′08″93	魔B党−K.O	プレイシティ24 (北海道)
6.30号の訂正				
ナムコクラッシックコレクションVol.1	マッピーアレンジ	3,697,240	Y.F	プレイシティキャロット 巣鴨店(東京)
セクシーパロディウス	ビックバイパー	1,922,900	H.M	個人申請アミューズメント スペースフジ(大阪)
JOYCOM'Sに潰されたスコアの復活分(現時点での最終スコアです)				
バーチャファイター	アキラ	52″18	INGS−FAN(ほ)	個人申請ユニワールド牧野店 (大阪)
	ウルフ	54″35	ESSAY(秘)新命明	ハイテクセガ高崎 (群馬)
バーチャファイター2	サラ	1′32″30	NAL	アミューズメントスペースハスラー (三重)
	ジャッキー	1′07″43	Seize−KKK	プレイシティNASA 杉本町店(大阪)
	ウルフ	1′20″85	だいぶ昔のスコア	
鉄拳	キング	1′32″91	MFC−星白金あつし夫	プレイシティキャロット 巣鴨店(東京)
	ニーナ	1′23″23	WGFC−出入禁止	ゲームスポットアテナ (東京)
鉄拳2	ロウ	1′12″58	MJS−COOD−NGS(怒)	個人申請ゲームタウン (福島)
	ニーナ	1′18″81	MFC−星白金あつし夫	プレイシティキャロット 巣鴨店(東京)

その3

キャラ別集計2回目に突入し益々盛り上がるストリートファイターZERO2ですが、扇ケ丘レジャーセンターの活躍が目立っています。

中でもT-SD氏が5キャラトップとかなりとばしています。本物中の本物またもや爆発といったところでしょう。

巷で噂の永久パターンについてですが対CPU戦で永パを行うと次のステージに進まなくなりゲームの続行が不可能となってしまうので集計にはまったく問題はありません。

未だに更新されている、ヴァンパイアハンターですが、使用キャラレイレイで永久パターンが発覚してしまいました。残念ですがレイレイのみ集計打ち切りとなります。

情報提供はゲームコーナーフジの皆様です。

ここまで読んでおや?と思われた人もいると思いますが、今回から保持スコアを紙面に表示していません。しかし表示していないだけでちゃんと☆はついています。1ヶ月前の本誌と照らし合わせて☆の動きを確かめてください。

扇ケ丘レジャーセンター ☆=4 (191)

石川県石川郡野々市町高橋町86−2 ☎(0762)46−6406

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターZERO2 (リュウ)	3,529,300	T. Clue−ISD	ALLP×19 (連)(必)
☆	ストリートファイターZERO2 (さくら)	3,474,800	T. Clue−ISD	ALLP×19 (連)(必)
3	ストリートファイターZERO2 (ケン)	3,397,000	T. Clue−ISD	ALLP×17 (連)(必)
☆	ストリートファイターZERO2 (ガイ)	3,355,700	T. Clue−RIK	ALLP×16 (連)(必)
☆	ストリートファイターZERO2 (アドン)	3,336,400	T. Clue−ISD	ALLP×18 (連)(必)
☆	ストリートファイターZERO2 (元)	3,302,100	T. Clue−ISD	ALLP×18 (連)(必)
☆	ストリートファイターZERO2 (ローズ)	3,269,700	T. Clue−KOS	ALLP×16 (連)(必)
☆	ストリートファイターZERO2 (ナッシュ)	3,192,700	T. Clue−KOS	ALLP×16 (連)(必)
☆	ストリートファイターZERO2 (ベガ)	3,155,100	T. Clue−KOS	ALLP×17 (連)(必)
☆	デカスリート (走り高跳び)	2m60	AAC	ドイツ人 限界点

ゲームプラザ・イエローハット ☆=4 (163)

愛知県名古屋市中村区則武1−11−9 ☎(052)453−5857

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ゼビウス 3D/G	2,719,820	NMT	ソル×1 ノーミス ALL
2	ナムコクラシックコレクション (ディグダグオリジナル)	418,460	帝王	ALL ノーミス
3	マジカルドロップ2 (ひらめき)	78,400	HQM−変な奴教徒 TMR たこまる	ALLパーフェクト
4	デカスリート (走り幅跳び)	9m41	DCC−AGAS−JJY	ドイツ
☆	デカスリート (砲丸投げ)	25m97	物忘れチャンピオン KAW	イギリス
6	デカスリート (走り高跳び)	2m60	SDR−全国で何名のみなさま?えくすたあ	ドイツ
7	デカスリート (110mハードル)	12秒32	BTO	ドイツ
☆	デカスリート (棒高跳び)	6m30	彼女はどうなったのか? TMR たこまる	イギリス
☆	デカスリート (槍投げ)	97m60	あちこちのネットにも出現 TMRたこまる	ロシア
10	デカスリート (1500m走)	3分18秒79	SKG	ロシア

天野スポーツのゲームコーナー ☆=0 (10)

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56−2670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ニンジャマスターズ (さすけ)	12′05″43	by大もうけ	1コインALL ノーマル設定
2	ニンジャマスターズ	11′24″71	byひろ	1コインALL
3	19XX (震電)	7,587,300	CSMO	1コイン 上級大佐
4	進め対戦ぱずるだま (チェカー使用)	149,520	PS	1コインALL
5	マジカルドロップ2 (マジシャン使用)	79,812	PS	1コインストレングスまで
6	ガントレット (エルフ1P)	305,934	AYA	1コイン
7	ロストワールド	2,533,300	FEん	1コイン
8	熱血硬派くにおくん	289,050	レゲー情報のプロ低難芸庵	1コイン
9	アルカノイド	884,190	元真黎	1コインALL
10	ギャプラス	20,000	吉本興業ボビー宇野 CBCラジオ取材のとき	1コイン最低スコア一記念に載せてね

AMZA11 ☆=0 (14)

三重県熊野市木本町620−1こやま2F ☎(05978)9−0970

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ニンジャマスターズ	8′10″59	KYU	ALL 鳳凰
2	ニンジャマスターズ	8′26″03	NIS	ALL ナツミ
3	ニンジャマスターズ	9′23″48	NIS	ALL サスケ
4	ニンジャマスターズ	10″18″26	KYU	ALL カムイ
5	ニンジャマスターズ	12″15″46	MKT	ALL 天和
6	ニンジャマスターズ	14″19″68	E−H・M!!	ALL ライガ
7	ストリートファイターZERO2	1,966,700	E−H・M!!	ALL タン
8	ストリートファイターZERO2	1,437,800	E−H・M!!	ALL ガイ
9	ストリートファイターZERO2	1,476,800	GUT	ALL ベガ
10	サイキックフォース	8′09″96	RYO	ALL ウオン

GAME's WiLL ☆=24(284)

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20−1 ☎(075)711−1435

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	デカスリート (棒高跳び)	6m30	GEK(図)(ぬ)	イギリス
☆	デカスリート (円盤投げ)	82m53	GEK(図)(ぬ)	イギリス
3	闘姫伝承 (M・パワー)	1,895,400	藤崎詩織	ALL (P)2本落ち
4	ゼビウス 3D/G	6,231,880	MOO	ALL (連)
☆	ナムコクラシックコレクションVol.2 (パックマン・オリジナル)	349,000	ミルちゃん最高!! 大明神	ALL 残2
6	ナムコクラシックコレクションVol.2 (ニューラリーX・オリジナル)	258,860	これじゃだめ? FGM−UKA	ALL ノーミス
☆	ストリートファイターZERO2 (ダルシム(連)(必))	3,044,100	NARK	ALLP×15
★	ストリートファイターZERO2 (アドン(連)(必))	3,465,700	アイドル雀士GYO♡	ALL 95×2
★	首領蜂 (Aタイプ)	58,447,180	LAOS−長田仙人	ALL (連) 残3
★	ワールドヒーローズ2JET (エリック)	254.36	WZH	ALL

コズミックプラザABC ☆=1(59)

大阪府寝屋川市早子町18−14 ☎(0720)23−1160

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	デカスリート (1500m)	3分29秒13	007 赤帽使用中	イギリス人 COMの相手は中国
2	デカスリート (400m走)	42秒44	NSX	ロシア人 物でこするな!!
☆	デカスリート (走り高跳び)	2.54m	NOU	ドイツ人 物でこするな!!
4	デカスリート (砲丸投げ)	26.13m	りょお 運だけの人	イギリス人 コインでこするな!!
5	デカスリート (円盤投げ)	82.42m	りょお 角度すら、わからん	イギリス人
6	デカスリート (槍投げ)	97.59m	NSX ドーピングで失格	ロシア人
7	デカスリート (棒高跳び)	6.24m	007 赤帽使用中	イギリス人 まだまだのびる
8	ストリートファイターZERO 2 (ベガ)	2,509,000	ZZZ(ま)	ALL (連)
9	ストームブレード (AV−8 B HarLier Ⅱ)	2,635,960	ZZZ(ま)	2−5
10	ナムコクラシックコレクション Vol. 1 (マッピーアレンジ)	3,574,120	Y・F 来店ありがとうございました。	ALL

タウンスポットプレイランド ☆=10(172)

大阪府茨木市中津町4−3 ☎(0726)37−5311

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スーパーパズルファイターⅡX	401,400	Ms'−PQR	ノーマル ALL リュウ使用
★	ヴァンパイアハンター (サスカッチ)	2,101,200	ペコ(へ)	ALL
3	ストリートファイターZERO 2 (サクラ)	2,946,700	ヘボミス	ALL P×13 OC×19
4	ストリートファイターZERO 2 (ケン)	2,775,400	豪鬼ハンターⅡ	ALL 2IR P×14
5	ストリートファイターZERO 2 (サガット)	2,068,800	H. Y	ALL P×10 OC×16
6	バトルガレッガ (ミヤモト)	12,445,570	木村導師	ALL
7	バブルメモリーズ (スーパー)	21,346,660	お子様あズ MYP−よしみ	ALL 残×3 来店ありがとう!
8	もうぢゃ (もくもく)	1,000,000+α	飼葉優里[S]	ALL
9	逆転パズル番長	10,000,000+α	飼葉優里[S]	LV1000+α
10	サイキックフォース (バーン)	3′37″80	まけてるしい〜 広末まにあ	ALL AUTO

GAME's DRAGON ☆=0(36)

京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルスTWO 1F ☎(075)822−3017

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2 (リュウ)	3,223,100	3倍多すぎ MNR−DIL	クリア (連)(同) P×18
2	ストリートファイターZERO 2 (さくら)	3,066,700	MNR−DIL	クリア (連)(同) P×17 ゴウキ負け
3	ストリートファイターZERO 2 (アドン)	3,054,300	20万不足タコ太	クリア (連)(同) P×16
4	セクシーパロディウス (オプション)	6,101,800	FNK−佐塚タコ太	クリア (連) ノーミス
5	バトルガレッガ (ボーンナム)	9,438,710	K.	クリア (連)
6	バトルガレッガ (ゴールデンバット)	8,616,520	Sn	クリア (連)
★	ヴァンパイアハンター (ガロン)	3,068,200	Tiny−MNR−DIL	クリア (連)
8				
9				
10				

アミューズメントスペース・フジ ☆=19(42)

大阪府大阪市北区天神橋4−10−8 ☎(06)356−3933

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	神風拳(素天) (連)(必)	1,681,400	Legion−XTC(不)(実)	ALL 5万×21 ※全機種 ノーマル
☆	デカスリート (走り高跳び)	2.60m	ゴージャス浜倉 (A Sフジ 所属)	カール ヴァイン使用
3	ニンジャマスターズ (カムイ)(連)	3′51″12	Legion−スネ夫	ALL
4	ストームブレード (AV−8)(連)	4,771,280	Legion−ジャイアン	ALL
☆	ナムコクラシックコレクション Vol. 2 (ラリーX)	999,990+α	咆哮野郎−まJU	ALL アレンジ 4UP 1ミス
6	セクシーパロディウス (イワン)(連)	6,564,100	AXION−H. Y(奈)	ALL ノーミス 1周 193万
★	ソニックウイングス3 (緋炎)(連)	3,796,500	PPR−NGM	ALL 1周 189万
8	ソニックウイングス3 (ブレイザーズ)(連)	3,494,000	PPR−NGM	ALL 1周 179万
★	ソニックウイングス3 (ホワイティ)(連)	3,335,400	PPR−NGM	ALL 1周 172万
★	ソニックウイングス3 (エレン&シンシア)	3,212,200	PPR−NGM	ALL (連) 寸止め成功

マンモス城インベーダーハウス

大阪府高槻市北園町18−14 ☎(0726)82−4323

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	デカスリート (走り高跳び)	2.60m	K−O−T	ドイツ
☆	デカスリート (棒高跳び)	6.30m	K−O−T	イギリス
3	デカスリート (槍投げ)	97.58m	ⓢ	ロシア
4	デカスリート (1500m走)	3分21秒22	MSV	イギリス
5	マジカルドロップ2 (ひたすら)	4,857,224	魔法玉密造犯 北園マジシャン(ぬ)	ALL (超人) むずかしいスタート
6	ナムコクラシックコレクション Vol. 1 (マッピー・アレンジ)	3,592,150	Y. F	ALL 1ミス NHB×19
7	ストリートファイターZERO 2 (さくら)	3,062,900	やっと300万: ARI	ALL P×15 OC×17
8	ストリートファイターZERO 2 (アドン)	2,005,600	策師 (戦りたがり)	ALL
9	バーチャロン	3′45″66	へボすぎSGP−元C. M. 128号	テムジン
10	戦国ブレード (アイン)	1,436,800	IGU	2−5

プレイシティNASA杉本町店 ☆=24(368)

大阪府大阪市住吉区山之内3−3−5 ☎(06)694−4909

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソニック・ザ・ファイターズ (バーク)	3′15″39	すもお	ALL
2	ソウルエッジ Ver. Ⅱ (ソン・ミナ)	3′11″49	MAT	ALL
☆	ニンジャマスターズ (サスケ)	3′46″44	AXIOM−DEN	ALL (連)(同)付
4	サイキックフォース (バーン)	2′14″06	Seize−KKK	ALL
5	サイキックフォース (ソニア)	2′15″33	Seize−KKK	ALL
6	ストリートファイターZERO 2 (ロレント)	2,476,000	AXIOM−せのん	ALL (連)(同)付
★	レジオネア (アルフレッド)	3,060,000	AXIOM−DEN	ALL (連)付
★	レジオネア (クリス)	2,929,900	AXIOM−DEN	ALL (連)付
★	レジオネア (フランク)	3,050,300	AXIOM−DEN	ALL (連)付
★	ソニックウイングス (AJ−37)	1,638,200	牧野和也	ALL (連)付

ゲームセンターピノキオ ☆=2(36)

兵庫県明石市本町1−1−26 ☎(078)917−5685

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストームブレード (AV−8 B(連))	3,984,840	RBN−高橋千花(水)	ALL
2	ストームブレード (ミグ29(連))	1,888,780	100円使用	2−4
3	サイキックフォース (キース)	4′45″36	ディックさん (4冠王)	ALL
4	サイキックフォース (ウォン)	6′30″96	もうありません	ALL
5	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,858,800	前田有奈紀	ALL 虹野沙希
6	もうぢゃ (もくもく)	2,212,350	100万+ので打ち切り	Lv99 2時間ちょい
7	バーチャロン	3′02″22	お金がないからもういい	ALL ライデン
☆	オーバートップ	3′17″74	SVR−TUN	ALL ファルコン
9	戦国ブレード・ (アイン)	1,106,100	SSLDC58−5000改	2−2
10	戦国ブレード (ユーニス)	901,000	SSLDC58−5000改	2−1

タイトーイン002スタジアム ☆=21(296)

大阪府豊中市玉井町1−1−36ライオンズマンション102号 ☎(06)844−0588

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (ミヤモト)	12,787,330	めったにこーへん奴	クリア
☆	バブルメモリーズ (スーパー、(連))	30,955,600	CYCLONE−KIW	全80面クリア
3	ナムコクラシックコレクション Vo. (ゼビウス、アレンジ(連))	3,635,330	PSD−KTL−BOSTON	EX1クリア
4	ナムコクラシックコレクション Vol. 2 (ニューラリーX)	263,540	J. G. K−ALL(副)	ALL
☆	ナムコクラシックコレクション Vol. 2(ディグダグ、アレンジ(連))	1,627,390	J. G. K−ALL(副)	ALL
☆	ナムコクラシックコレクション Vol. 2(ディグダグ、オリジナル(連))	448,880	PSD−KTL−EL2	クリア
7	戦国ブレード (ユーニス(連))	1,586,400	やります。	2−5
8	戦国ブレード (ハガネ(連))	1,388,300	磯	2−4
9	19XX (震電、(連))	19,183,100	ソニック・ザ・ヘッジホゲッ	クリア
10	ストライカーズ1945 (メッサーシュミット(連))	1,942,400	PSD−KTL−スペランカー19XX	2−8

チャレンジャー関大前店 ☆=11(89)

大阪府吹田市千里山東1−14−2 ☎(06)389−8072

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストームブレード (MIG−29)	3,826,740	ソン、ミナ やばいらしい	ALL (連) 1C
2	ソウルエッジVol. Ⅱ (ソン・ミナ)	4′01″76	へきらで うぉん・ちゅー!!	1C ALL
3	パズルファイターズⅡX (ノーマル)	352,660	法96−93 T. O =Y. K[S]	1C ALL ケン乱入あり
4	デカスリート (110mハードル)	12秒59	T. M(欠)	1C ALL (ドイツ)
5	パズルファイターⅡX (ノーマル)	385,870	法96−93 飼葉 優理[S]	1C ALL チュンリー 乱入なし
6	バトルガレッガ (ゴールデンバット)	10,032,140	M. K (川田)	1C ALL 残1
7	闘姫伝承 (ライヤ)	1,441,700	MZ神−ZZ(か)	1C ALL
8	逆転!パズル番長 (うでだめし)	9,999,990+α	法96−93 T. O =Y. K[S]	L99+α
9	ガンブレードNY	72,213	1UP2回	スコア アタック 1C ALL−船−
☆	タイムクライシス (ストーリーモード)	10′12″37	咆哮野郎まJU	1C ALL

ハイスコア通信 お店から②

●ポパイ&パートナー(東京)
ユング師匠、DAB。S氏、AKA氏、NLB−ALT−(た)氏、NLB−KNTR君、来店ありがとう。−LG−でんすけ氏、来店してくださったのに、いなくてすみません。最近あまり店に行ってないモンで。
by MOL−ZAR

●ゲーム倶楽部大船店(神奈川)
ATF−KEN氏、ATF−K。K氏、S−氏、遠征ありがとうございました。

●ゲームセンターナポレオン(神奈川)
ハタノさん、山城君にもらったビデオの御礼にバイパーのビデオどうぞ。土・日にナポレオンに御来しください。
by ぼんくらバイパー−TAMAOさん仕事がんばって−!
by ZEVAL.F

●ゲームパレス(静岡)
6月24日より筐体が4台増えます。が、しかし「中に入れる基板は…?」という質問で石になりかけた今日このごろ。あー早くD&D2とかやりたいな。でもどこを探してもないらしい。誰かかしてくれ〜−!
by 殺意の波動に目覚めた店員B(佐伯)

●夢空間ファンタジー(長野)
店員?!様、結婚おめでとう!!子供はゲーマーになるそうですが、私の家は忍者に育てるつもりです。

●グリーンプレイランド(岐阜)
どうも最近みんなパッとやるものがないと言ってあんまり来てくれません。しっかーしそれは違う!!(と思う…)要はやる気の問題だよね。でも昔程あるゲーム入るゲームと、とりあえずやってた時代とは違うのか…それとも単にやりすぎなのか…気楽に来てください。つまんないつまんないいれないで…え、我慢してって言ってるわけじゃないし。今でも一人鉄拳やってる私って一体…ねえ面白いのにさあチェ。

●アイリン夢空間(岐阜)
大明神氏来店ありがとうございました。

●GAME's DRAGON(京都)
当店では最近になってスーパーストⅡX

の人気が上昇中。これが載るころには大会をやるかも?
by 対戦がへたな店員その4

●タウンスポットプレイランド(大阪)
M−Z神ZZ先生マジカルドロップ大会2位&いいとも出演おめでとうございます。笑わせてもらいましたよ。
by 一同

●ゲームセンターピノキオ(兵庫)
7月4日に、西明石の方に2号店が開店するらしいので、そっちの方もよろしく。

●ゲームゾーン灘店&境店(鳥取)
SNKゲーム、さみしいですね、無理せずに今のハードで出来るゲームを作って頂きたい。

●丸久小郡店ファミリーランド(山口)
当店では新しく100円2PLAYの台を1台ほどつくりました。ソフトの方は、「スーパーストリートファイターⅡX」です、みんなやりにきてください、ランクはチョーイージーです。
by てんちょー

●AMスクウェアカサブランカ(香川)
徳島からスコアを出しに来てくださった人へ、備考欄不足のため、今回は見送りさせていただきました。もし、よろしければ、当店までご連絡ください。
by 店長

●ビックウェーブ(高知)
−ICE君にありがとう。DOT君にさようなら。そして全ての知人達におめでとう…てか?
by よっしい

●タイトーイン空港通り店(愛媛)
ヴァンパイアハンターとアウトランナーズがついに入荷しました。当店にとってはバリバリの新製品です。それから今年も釣り大会の季節です、参加申し込み用紙はカウンターにあります。

ヒットゲームBEST10

2強は変わらず

プレイヤー人気ベスト10

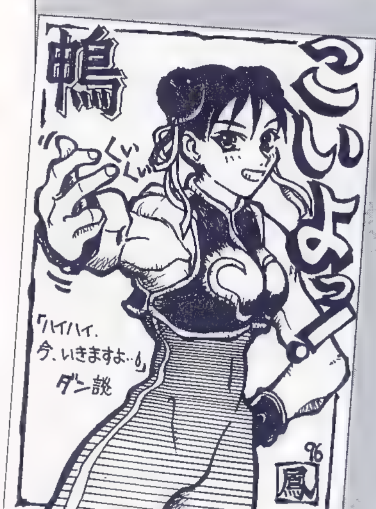
順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー
1	1	ストリートファイターZERO 2	971	カプコン
2	2	バーチャファイター 2	587	セガ
3	—	デカスリート	475	セガ
4	3	バーチャロン	464	セガ
5	4	ダンジョンズ&ドラゴンズⓇシャドーオーバーミスタラ	422	カプコン
6	7	バトルガレッガ	219	ライジング／エイティング
7	5	鉄拳 2	207	ナムコ
8	—	スーパーパズルファイターⅡX	120	カプコン
8	—	ソウルエッジ	120	ナムコ
10	13	マジカルドロップ 2	119	データイースト

11位	12位	13位	14位	15位
ニンジャマスター 113	リアルバウト餓狼伝説 110	サイキックフォース 106	戦国ブレード 99	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま 87

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー
1	1	ストリートファイターZERO 2	1056	カプコン
2	2	バーチャファイター 2	648	セガ
3	—	デカスリート	433	セガ
4	4	鉄拳 2	396	ナムコ
5	3	バーチャロン	343	セガ
6	7	ダンジョンズ&ドラゴンズⓇシャドーオーバーミスタラ	212	カプコン
7	—	ニンジャマスター	142	ADK
8	—	ソウルエッジ	139	ナムコ
9	—	レイブレーサー	126	ナムコ
10	9	バトルガレッガ	123	ライジング／エイティング

11位	12位	13位	14位	15位
リアルバウト餓狼伝説 122	サイキックフォース 99	闘姫伝承 78	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま 72	戦国ブレード 53



(島根県　P.N鳳雛96君)

出足好調！デカスリート

今月は、上位2機種のストリートファイターZERO2、バーチャファイター2の順位は変わりませんが、3位に新製品のデカスリートが入ってきました。

デカスリートは、陸上の10種競技をポリゴンを使ってゲームにしたもの。ポリゴンキャラクターは、実在感が高いので手足を動かしてスポーツさせてみるのはそれだけで魅力的なものです。

このゲームには、競技によってちょっとしたコツや、隠れテクなどがあります。このように、ゲーム的にも面白い点がいろいろ隠されているのがもう1つの面白さだと言えるでしょう。

このところ、スコアのないゲームがいくつか出てきています。デカスリートは一般プレイヤーにウケていますが、陸上の記録としてはっきり結果が数字で示されているのが面白さを増していると思います。

以下は、ロングヒットゲームが続きます。バーチャロン、鉄拳2は都心部、地方共通にロケーションを選ばずヒットしています。一方、D&Dとバトルガレッガは、都心部よりも学生の集まるゲームセンターに強さを見せています。

バトルガレッガは、最近になって攻略し始めたプレイヤーも多いみたいです。ビデオ発売も現在検討中なので、期待していてください。

復活!? ソウルエッジ

新製品は、スーパーパズルファイターⅡXとニンジャマスターが入っています。スパズルXは、カプコンのSDキャラクターが秀逸。しかし、パズル内容がややわかりにくいのが気になるところ。むしろ、SDキャラでコミカルなシューティング・アクションゲームを期待してしまいます。

ニンジャマスターズは、ゲームの狙いどころとキャラ設定はとても優れたセンスが感じられます。ただ、現在は2D、3D共にグラフィックが高度なレベルに達しているので、そこを比べると厳しいかもしれません。

ソウルエッジは、バージョンが新しくなり、評価されて再び復活してきました。バージョンUPにするのか、少し踏みこんでパート2にするのかは難しいところ。ただ、バージョンUPでも、プレイヤー心理をくみとって本当に良い調整がされていれば、プレイヤーには望ましいと思います。

(ぜんじ)

ジャスコ川西店プレイランド　☆＝1 (15)

兵庫県川西町小花1－6－16　☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2(ローズ)	1,755,200	穴ウメ Q M 翔	ALL　真・豪鬼
2	雷電DX(練習コース)	5,022,050	桑名　寛之	ALL
3	セクシーパロディウス(マンボ)	2,949,400	ACE	ALL　残×1
4	闘姫伝承(ミステリアス・パワー)	1,457,700	戦人形－FX	ALL
5	闘姫伝承(リナ)	923,500	戦人形－FX	ALL
6	メタルホーク	10,624	桑名　寛之	ALL
7	ニンジャマスターズ(ナツメ)	6′30″76	㊔	ALL
8	ニンジャマスターズ(サスケ)	8′03″35	㊔	ALL
9	ニンジャマスターズ(カムイ)	8′00″45	那須与一崇尊	ALL
10	告知		第3回ハンター大会予定　たぶん8月ごろ	予定は未定決定に非ず

川島玩具店　☆＝0 (19)

兵庫県高砂市高砂町鍛治屋町1411　☎(0794)42－0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2(リュウ)	1,877,700	NOA	ALL
2	ストリートファイターZERO 2(チュンリー)	1,865,600	夜　久	ALL 真・豪鬼乱入
3	ストリートファイターZERO 2(さくら)	1,926,700	乙　夜	ALL
4	ストリートファイターZERO 2(ロレント)	1,788,400	AGE	ALL
5	ストリートファイターZERO 2(サガット)	1,941,200	BUD	ALL
6	ストリートファイターZERO 2(アドン)	1,476,900	DUO	ALL 真・豪鬼乱入
7	ストリートファイターZERO 2(元)	1,589,600	RIG	ALL
8	ストリートファイターZERO 2(ソドム)	1,760,200	DUO	ALL
9	リアルバウト餓狼伝説(望月双角)	1,177,300	WIN	ALL
10	ストリートファイターZERO 2(ケン)	1,533,400	RIG	ALL

ファミリーガーデンパートⅢ

岡山県真庭郡勝山町大字勝山459　☎(0867)44－5688

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2	1,387,700	A・Y	さくら　真豪鬼倒してノーミス
2	ストリートファイターZERO 2	1,117,800	MUL	ロレント 1CALL
3	ストリートファイターZERO 2	909,200	R・N	ソドム　7人目
4	ストリートファイターZERO 2	893,200	TAD	ダン　7人目 ふぅ
5	ストリートファイターZERO 2	777,000	MUL	ローズ　1CALL ラッキー7
6	ストリートファイター	558,600	TAD	ALL しょうりゅ～け～ん
7	沙羅曼蛇 2	723,400	SUR－G	2－4 ビックバイパー　連なし
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,250,800	TAD	しおりんなんてきらいゆみちゃん使用
9	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,278,000	KAZ	如月さん命
10	A－JAX	351,300	MUL	むじい～　連なし 土曜、日曜だけっ

ゲームスポットパスカル　☆＝0 (21)

岡山県岡山市大福134　☎(086)282－6667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックザファイターズ(ファング)	2′16″97	広末涼子	ALL
2	ストリートファイターZERO 2(ローズ)	2,584,400	ゴキブリオン	ALL
3	ストリートファイターZERO 2(リュウ)	2,518,200	ハラヘッタ	ALL
4	ストリートファイターZERO 2(ケン)	2,424,100	ゴキ戦2号	ALL
5	タイムクライシス(ストーリー)	11′33″88	ZZZ	ALL
6	D&DⓇS.O.M	3,229,226	ゴキブリオン	ALL クレリック
7	D&DⓇS.O.M	2,959,922	ZZZ	ALL M.エーザー
8	D&DⓇS.O.M	6,095,486	CLAMP軍団と外道一匹	ALL 4人同時PLAY
9	ジェミニウイング	2,009,230	広末涼子	ALL ㊟ 5機設定 今月のレゲー
10				

オキモト　☆＝0 (18)

広島県広島市西区南観音3－15－3　☎(082)292－1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2(春麗)	1,862,900	NN	ALL
2	ストリートファイターZERO 2(サクラ)	1,882,200	AHO	ALL
3	ストリートファイターZERO 2(ナッシュ)	1,435,400	YK	ALL
4	ストリートファイターZERO 2(アドン)	1,040,800	NN	ALL
5	ストリートファイターZERO 2(リュウ)	2,232,600	玉	ALL
6	ドラグーンマイト(3対3)	1,168,300	AHO	ALL
7	ドラグーンマイト(スイコ)	977,100	AHO	1対1　ALL
8	D&DⓇS.O.M(ファイター)	3,202,349	S・N	ALL
9	D&DⓇS.O.M(クレリック)	3,114,370	G	ALL
10	ばくばくアニマル	210,771	E・A	ALL

モンキーハウス本館 ☆=29(271)

福岡県福岡市中央区六本松2－6－7　☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	闘姫伝承（マリーキング）	2,519,700	MLK	IC ALL (連)(必)
2	逆鱗弾（タイプC）	2,359,560	G.M.C.（げえむのこんちゃん(も)(う)(や)(め)(る)	IC ALL 2P側使用残×2 B×6
★	スーパーストリートファイターII（ダルシム）	1,985,100	MLK	1CALL (連) P×21
4	逆転!!パズル番長（うでだめし）	3,467,300	(?)	LV99+α 仙人
5	逆転!!パズル番長（番長統一編）	2,945,400	(?)	IC ALL ムサシ
6	デカスリート（110mハードル）	12秒14	ミサイルシューマッハー	連なし 改なし ドイツ
7	マジカルドロップ2（ストーリー）	403,604	ねこぢろ	IC ALL
8	デカスリート（円盤投げ）	82.39m	HOP－HRC	連なし 改なし イギリス
☆	デカスリート（走り高跳び）	2.60m	一般の方	連なし 改なし ドイツ
10	デカスリート（100m走）	9秒12	ミサイルシューマッハー	連なし 改なし 中国

アミューズメントスクウェアカサブランカ ☆=6(6)

香川県高松市亀井町10－15　☎(0878)33－3375

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターZERO2（ケン）(連)(同)	3,439,600	EXC－GDS－S. O!!	ALL P×18
☆	ストリートファイターZERO2（ゴウキ）(連)(同)	3,360,600	EXC－GDS－S. O!!	ALL P×18 90×1
3	ストリートファイターZERO2（ローズ）(連)(同)	2,892,700	穴ウメ君	ALL P×14
4	ストリートファイターZERO2（ダン）(連)(同)	2,433,300	穴ウメ君	ALL P×10
5	ストリートファイターZERO2（チュンリー）	1,882,200	(K)	ALL P×7
6	ストリートファイターZERO2（アドン）	1,458,400	フクスケ	ALL P×3
7	マジカルドロップ2（ストーリー）	117,316	幻水明	ALL
8	デカスリート（400m走）	42秒54	Y. M	リックブレイド使用
9	デカスリート（走り高跳び）	2.56m	RUN	カール・ヴァイン使用
10	デカスリート（棒高跳び）	6.26m	RUN	カール・ヴァイン使用

ゲームプラザミッキー ☆=3(37)

広島県広島市南区的場町1－7－2　☎(082)262－5189

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼビウス 3D/G	6,468,770	ELH－未来形バチバロ	ALL (連)付
2	神凰拳	1,005,600	NEZ－GYO ルシファーけずりリムカ	ALL 孫悟空 S×13 P×6
3	神凰拳	772,600	NEZ－GYO イーリス天技ムカ	ALL イグレット S×6
4	ダンクマニア	242	NEZ－GYO	ALL サンアントニオ コンテスト80点
5	ニンジャマスターズ	5′41″51	羽丘ねずぎよ	ALL ナツメ
6	ニンジャマスターズ	6′09″89	深森ねずぎよ	ALL サスケ
7	ニンジャマスターズ	7′10″67	高宮ねずぎよ	ALL ホウオウ
8	D&D®S.O.M	3,890,916	中友子FC－じゃーず＝かぶこまー	ALL クレリック 4分×12
9	闘神伝2	3′42″03	最近は家庭ゲーマーな人 まかくん	ALL トレーシー
10				

サブカルチュア ☆=11(152)

福岡県筑紫野市宮田町581－6黒崎ビル　☎(092)922－9010

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ゼビウス 3D/G	6,805,650	汎用キャラの限界値？ GDS－OOT	ALL (連)付
2	神凰拳（イグレット）	1,304,100	A. I	ALL (連)(同)付 S×19（多分）
3	スーパーストリートファイターII（ダルシム）	1,952,500	MSK	ALL (連)(同)付 P×21、爪×3
4	ソウルエッジVer. II（ソフィーティア）	2′55″49	CAT	ALL
5	ストリートファイターZERO2（バーディー）	2,507,200	GDS－ATC－まさし	ALL (連)(同)付
★	ストリートファイターZERO2（ケン）	3,915,800	GDS－ATC－まさし	ALL (連)(同)(必)付
7	デカスリート（走り高跳び）	2.58m	8号	ドイツ使用
8	スーパーストリートファイターIIX（ケン）	313,280	8号	ALL ノーマル
9				
10				

ビッグウェーブ ☆=5(25)

高知県高知市曙町1－8－25寿ビル1F西　☎(0888)43－3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デカスリート（400m走）	43秒79	YAH	フェミ
2	デカスリート（1500m走）	3′26″93	YAH	フェミ 1Pのみ
3	デカスリート（棒高跳び）	6.28m	M－ 号	ロビン
4	メタルスラッグ	2,790,440	DNA 指がつりますわね	ALL 捕×74 5万×2
5	ストリートファイターZERO2（ケン）	1,732,400	やったぜ！あやなみぃにげちゃダメだ！笑ぃ	ALL P×3 ゴウキこわいき出さず
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームゾーン灘店&境店 ☆=0(14)

鳥取県米子市灘町2－52　☎(0859)22－9749

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	2,047,300	MI	リュウ
2	リアルバウト餓狼伝説	1,608,600	EMI "毛利"	Vレックス松江
3	リアルバウト餓狼伝説	1,649,600	RYO "毛利"	Vレックス松江
4	デカスリート	9.41m	MI	走り幅跳び リック
5	ストームブレード	1,814,220	SAO	アレックス
6	デカスリート	9秒66	T. M	100m走 リー
7	リアルバウト餓狼伝説	2,186,300	ジョリ	マリー ALL
8	バーチャファイター2	15段	亀青	ジュフリー
9	ストリートファイターZERO2	2,091,900	ジョリ	チュンリー
10	D&D®S.O.M	3,036,896	GOD	ファイター ALL

ゲームインプラザオリンピアン ☆=0(19)

福岡県北九州市小倉区京町2－6－7　☎(093)521－2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジ(Ver. II)	3′49″16	守田正夫	ALL（ファン）
2	ソウルエッジ(Ver. II)	4′45″49	守田正夫	ALL タキ
3	鉄拳2（Ver. B）	2′35″01	守田正夫	ALL（ブルース・アービン）
4	鉄拳2（Ver. B）	2′00″70	守田正夫	ALL（雷 武龍）
5	鉄拳2（New Ber）	3′32″03	守田正夫	ALL（ミシェールチャン）
6	鉄拳2（New. B）	2′22″98	888	ALL（カズヤ）
7	ストリートファイターZERO2	2,046,600	ぷよマスターEUEZOO	ALL(RYO)
8	サイキックフォース	5′40″66	BBC	ALL（エミリオ）
9	サイキックフォース	3′58″70	BBC	ALL（バーン）
10	ナムコクラシックコレクションVol.2（ディグダグオリジナル）	323,180	守田正夫	ALL（残×2）

タイトーイン空港通り店 ☆=1(29)

愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F　☎(0899)73－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター（モリガン）	620,700	重松陽子 グンゼドラ1	ALL (必)
2	アウトランナーズ（ホンコン）	3′38″99	SUR－GIN 石谷地獄の○毛半分	ALL マッドパワー MT
3	アウトランナーズ（日本）	3′22″86	SUR－GIN 石谷地獄のハーフ宣言	ALL 同上
4	アウトランナーズ（北ヨーロッパ）	3′34″30	SUR－LEF	ALL 同上
5	アウトランナーズ（スイス）	3′26″78	SUR－R T(犯)	ALL
6	アウトランナーズ（スペイン）	3′18″49	SUR－GIN(犯)	ALL
7	パズルボブル	38,685,520	SUR－R T(犯) モニター交換記念	ALL
8	サイキックフォース（バーン）	2′17″40	たけシードかめん 当然入谷拒否	ALL
9	バブルメモリーズ（練習）	3,269,060	BANRI	ALL 来店記念 ノーマル
10	バブルメモリーズ（物語）	11,439,230	重松陽子 東京都中野区出身 結びの一番	69面

アメニティスペースOZ合同集計 ☆=2(39)

山口県小野田市西高泊664－3　☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デカスリート（400m走）	42秒86	TVQ	小野田店
2	デカスリート（砲丸投げ）	25.69m	CTK	イギリス 小野田店
3	デカスリート（走り高跳び）	2.58m	H・Y	ドイツ 小野田店
4	デカスリート（円盤投げ）	82.35m	UKS	イギリス 小野田店
5	デカスリート（槍投げ）	97.28m	T・T	ロシア 小野田店
6	デカスリート（110mハードル）	12秒53	HSK	アメリカ 小野田店
7	デカスリート（棒高跳び）	6m20	ICE	イギリス 小野田店
8	デカスリート（1500m走）	3′20″75	TYT	1人PLAY 宇部新川店
9	ニンジャマスターズ	7′37″81	HRI－MAX	カラス 1CALL 山口店
10	ニンジャマスターズ	7′08″36	NOM	ナツメ IC ALL 山口店

ホワイトハウス箱崎店 ☆=10(60)

福岡県福岡市東区箱崎6－1－2松本ビル1F　☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	デカスリート（走り高跳び）	2.60m	HOP－HRC	ドイツ使用
☆	デカスリート（400m走）	40秒81	HOP－HRC	イギリス使用
3	デカスリート（砲丸投げ）	25.98m	HOP－HRC	イギリス使用
4	バトルガレッガ	6,504,270	CPM	ALL フライングバロン
5	バトルガレッガ	6,842,450	CPM	ALL チッタ
6	バトルガレッガ	8,873,850	CPM	ALL ボーンナム
7	バトルガレッガ	10,868,200	NOB	ALL ミヤモト
8	ストリートファイターZERO2	2,039,600	WGFC－⊥ O	ALL 象×14 ダルシム
9	ストリートファイターZERO2	1,850,200	MYO	ALL P×7 リュウ
10	ストリートファイターZERO2	2,137,200	GPO3	ALL P×9 ケン

チャレンジバンバン ☆=9(116)

愛媛県松山市道後樋又4－29　☎(089)924－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース（バーン）	1′58″83	たけシードカメン	IC ALL
2	デカスリート（走り幅跳び）	9.46m	MASA！	アメリカ 21°
☆	デカスリート（棒高跳び）	6.30m	MASA！	イギリス
☆	デカスリート（1500m走）	3分16秒95	MASA！	1人プレイ
5	デカスリート（砲丸投げ）	24.81m	SGY（★一柴龍）	イギリス
6	ソニックファイターズ（FANG）	2′58″93	ま～くん	1CALL
7	ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	3,291,800	★一人生バックドロップ暗黒龍	ALL P×17
☆	ストリートファイターZERO2（ダン）	2,912,400	勝山協食	ALL P×16
☆	ストリートファイターZERO2（バーディー）	2,596,400	叱られたみーちゃん	ALL
10	バトルガレッガ（ミヤモト）	13,026,370	K M	ALL

丸久小郡店ファミリーランド ☆=0(9)

山口県吉敷郡小郡町矢足　☎(0836)31－6015

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デカスリート（100m走）	9秒64	LUIS	
2	デカスリート（400m走）	43秒86	ALEX	
3	デカスリート（砲丸投げ）	24.34m	RUA	
4	デカスリート（円盤投げ）	82.21m	RUA	
5	デカスリート（110mハードル）	12秒85	LUIS	
6	デカスリート（槍投げ）	95.12m	ALEX	
7	デカスリート（走り幅跳び）	9.40m	LUIS	
8	ナムコクラシックコレクションVol. 2	289,810	ハックマン CBY	パックマン アレンジ 5－3
9	マジカルドロップ2	65,450	T. N	ひらめきモード
10	マジカルドロップ2	264,158	T. N	ひたすらモード 6段

ハイスコア通信 担当者から

今回1位に躍り出たのは勢いに乗るプレイシティキャロット巣鴨店。RCA-YMT氏のラリーX3冠などの活躍もあり3位から一気に1位の座に輝いた。

しかし2位のプレイシティ24との☆の差は僅かに2個とまだまだ気を抜けない状況になっている。

2位のプレイシティ24は次回からソウルエッジの保持がなくなってしまうので、かなり辛い戦いをしいられそうだ。

5位につけてきた扇ヶ丘レジャーセンターだがストZERO2で無敵の強さを誇っていてこのまま上位になだれこんできそうな勢いになっている。

今年の集計もあと5回、まだまだ逆転がありそうだ。

☆獲得数上位店(7・30～8・30 9・15合併号)

順位	店名	今月	合計
1	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)	10	45
2	プレイシティ24(北海道)	7	43
3	GAME's WiLL(京都)	4	42
4	モンキーハウス本館(福岡)	4	29
5	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)	12	27
6	プレイシティNASA杉本町(大阪)	2	25
7	アイリン夢空間(岐阜)	3	21
7	タイトーイン002スタジアム	4	21
8	アミューズメントスペースフジ(大阪)	4	19
9	チャレンジャー関大前(大阪)	2	12

次回のスコア締め切りは **8月18日**（19日消印有効）

君もめざそう! ハイスコア!

当コーナーでは、キミが出したハイスコア（高得点、高タイム）を募集しているぞ。スコア（タイム）が「これは高得点だ！」ということであれば、以下の方法で申請することができる。

●申請方法

やり方は2つあって、1つは当コーナーで掲載されているお店に行ってハイスコアを出して申請する方法。各店、申請方法は異なるので、事前にお店の人に聞いてみよう。

もう1つは、毎号ゲーメストについているハガキ「君こそゲーメスト」を使って個人申請してもらう方法。この場合、「確かにこのお店でこのスコアを出しました」という証明するためのお店の印が必要だ。

●集計対象スコアとなるための条件

※下にいくつかの注意点を挙げよう。

❶ゲーム店で出されたスコアで、1クレジット、完全1人プレイであり、店員に確認されていること。

❷改造基準（※1）を満たすゲーム筐体であること。

❸難度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（※2）と同じであること。

❹スコア、面数、集計部門（キャラ名など※3）名、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同のみ、交互連射は交互連と略しても可）が記載されていること。

❺集計開始予定月に集計店から申請が10個に満たない場合、集計開始を翌月に繰越し、その月になっても10個に満たないゲームは、原則として集計を行わない。

❻上記以外のことで、何かわからないことがあれば、ハイスコア店にて確認すること。

●☆、★の説明

当コーナーでは前月締め切りまでのハイスコア店のスコアや、その号で更新されたハイスコアを掲載しているが（君こそゲーメスト）、ハイスコア店のスコア等に「☆」マークがあるのをご存じだろうか？これは、全国1位のスコアをとったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12号から翌年の11号の1年間、ハイスコア店はこの☆を競り争っていき、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されるのだ。

具体的に説明すると、そのゲームの1回目から5回目までの集計で1位をとった場合は☆を、それ以降は★となる。例えば、「☆＝3（23）」という表記は、今年度は☆を3個取り、これまですべての集計（★も含む）は23個、という意味。

※1：複数ボタンの同時入力を1ボタンで行うもの、連射装置以外は原則としてスコア申請の対象とはならない。

※2：ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定のこと。

※3：工場出荷設定でプレイできない部門（キャラ）は集計しない（コマンド操作によるキャラはOKだが、ディップスイッチ等の操作でしか出現しないキャラなどは不可）

なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週月〜水曜日の午後6時から8時まで受け付けているぞ。

PLAY-HOUSEアスカ ☆＝0（6）

[illegible] ☎[illegible]

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニンジャマスターズ	6′46″01	Mr-K・N	ALL サスケ
2	ニンジャマスターズ	8′14″84	Mr-END	ALL ナツメ
3	ニンジャマスターズ	8′36″96	Mr-Y・G	ALL ホウオウ
4	龍虎の拳外伝	8′03″75	Mr-スエゾウ	ALL ロバート
5	鉄拳2 Ver. B	1′59″81	Mr-H・T	ALL 王
6	パズルボブル2	36,777,580	Mr-END	ALL
7	ストリートファイターZERO2	1,901,700	DGF-SLO	ALL ゴウキ
8	リアルバウト餓狼伝説	2,342,800	Mr-B・M	ALL 秦
9	ビッグトーナメントゴルフ	−17	IPA-KN	ALL グランドキャオン
10	メタルスラッグ	只今申請	ナシ募集中!!	

神宮前キャロットハウス ☆＝1（6）

宮崎県宮崎市神宮2−1−30プラザビル ☎(0985)29−3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	デカスリート（走り高跳び）	2.60m	MGF-KOB	カール使用
2	デカスリート（槍投げ）	97.55m	MGF-KOB	アレクセイ使用
3	デカスリート（砲丸投げ）	25.71m	MGF-KOB	アレクセイ使用
4	ダンクマニア	218pts	MGF-KOB	1コイン ALL Dunk 114
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,437,500	MGF-Zin	1コイン ALL 根性 鏡使用
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,409,800	館林見晴	1コイン ALL 根性 清川使用
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,382,500	高見公人	1コイン ALL 根性 しおり使用
8	首領蜂	12,914,150	NRR	1コイン 2−3 TYPE-C
9	麻雀同級生	1コインALL	UCC	1コイン ALL
10	ソウルエッジVer. II	4′58″03	ベロボーマン レオ	1コイン ALL タキ使用

ワンダーランド ☆＝0（5）

宮崎県延岡市幸町3−110島津ビル1F ☎(0982)34−7827

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デカスリート（100m走）	9秒78	㋵ッ研URD	日本
2	デカスリート（砲丸投げ）	24.32m	よっしー	イギリス
3	デカスリート（走り高跳び）	2.52m	PON	ドイツ
4	デカスリート（400m走）	43秒20m	よっしー	イギリス
5	デカスリート（円盤投げ）	81.4m	よっしー	ロシア
6	デカスリート（棒高跳び）	5.95m	よっしー	ロシア
7	デカスリート（槍投げ）	95.16m	㋵ッ研URD	日本
8	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
9	ファイトフィーバー（ハン ペダル）	574,500	てこんどーますたー よっしー	ラスト
10				

ゲームプラザ ☆＝5（221）

熊本県熊本市九品寺5−15−7 ☎(096)362−0992

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デカスリート（100m走）	9秒34	KMM	連なし改造なし以下同 中国使用
2	デカスリート（400m走）	4秒96	KMM	同上 ロシア使用
3	デカスリート（円盤投げ）	82.28m	KMM	同上 ロシア使用
☆	デカスリート（走り高跳び）	2.60m	KMM UITの2名	同上 ドイツ使用
5	デカスリート（砲丸投げ）	26.00m	UTI	同上 イギリス使用
6	デカスリート（棒高跳び）	6.28m	UTI	同上 イギリス使用
7	デカスリート（1500m走）	3分25秒68	UTI	同上 イギリス使用
☆	だい好きキッス	203,480	HwithU	1C ALL ノーミス ヨシキ使用♡159
9	スーパーパズルファイターIIX	463,950	HAN	1C ALL ノーマル リュウ使用嫉乱入なし
10	闘姫伝承	2,028,400	HAN	1C ALL HSTAR使用

ゲームピアチャンス国分店 ☆＝0（12）

鹿児島県国分市中央3−12−37 ☎(0995)47−3457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソニックウイングス3（チャイカ&ブーシカ）	1,942,000	SHT-S.K	2−5
2	ソニックウイングス3（ディアブローン）	2,215,900	SHT-S.K	2−7
3	ソニックウイングス3（緋炎）	1,965,700	SHT-S.K	2−4
4	ソニックウイングス3（S・フィッシュ）	1,968,600	SHT-S.K	2−5
5	ソニックウイングス3（赤うさぎ）	2,419,300	SHT-S.K	2−8
6	ソニックウイングス3（Jワイティ）	1,981,800	SHT-S.K	2−4
7				
8				
9				
10				

てあたりしだいゲームリスト

＊表中操作欄の記号の意味
「KB」→キーボード
例「8－3」→8方向レバー、3ボタン

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	時期	備考
7月発売					
パル・キューブ	メトロ	タイミングアクション	8－1	7／5	
スターグラディエイター	カプコン	格闘	8－4	7／18	
スーパーGT24h	ジャレコ	ドライブ	ハンドル	7月下旬	
レイストーム	タイトー	シューティング	8－2	7月末	再び起動するレイフォース続編。CGシューティングが今まさにテイクオフ!!
ワインディングヒートDX	コナミ	ドライブ	ハンドル	7月中	
ダイナマイト刑事	セガ	アクション	8－3	7月中	映画「ダイハード」シリーズを彷彿させるポリゴンアクションゲーム。
プロップサイクル	ナムコ	体感	特殊	7月中	
アルペンサーファー	ナムコ	体感	特殊	7月中	
子育てクイズマイエンジェル	ナムコ	クイズ	4ボタン	7月中	
8月以降発売					
BANG BANG BALL	バンプレスト	アクションパズル	8－1	8月中	アクション性豊かなパズル風ゲームです。パズルの苦手な人でも簡単に遊べます。
ロックマン2 ザ・パワーファイターズ	カプコン	アクション	8－3	8月予定	
マジカル頭脳パワー!!	セガ	クイズ	マイク＋1ボタン	8月予定	日本テレビの超人気クイズ番組をアーケードで再現。
ダイナマイトベースボール	セガ	スポーツ	8－3＋バットスイッチ	8月予定	バットスイッチ採用により、リアルでスリリングなプレイが楽しい。
ウェーブランナー	セガ	スポーツ	体感	9月予定	人気マリンスポーツのマリンジェットをアーケード化。体感なので燃えます。
わくわくセブン	サン電子	格闘	8－4	8月予定	
雀々しましょ	ビスコ	麻雀	KB	9月予定	
発売日未定					
クラクラキラキラ大作戦(仮)	アトラス	シューティングアクション	8－3	未定	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘	8－4	未定	
バーチャファイター3	セガ	格闘	8－4	未定	ご期待ください。
ファイターズインパクト	タイトー	格闘	8－3	未定	本格派格闘アクションが遂に登場!! 3つの流派から選べるゾ。
デッド オア アライブ	テクモ	格闘	8－3	未定	
NEO Mr. Do!	ビスコ	アクション	8－2	未定	
ぱにって!!おじゃまん	ビスコ	パズル	4－1	夏頃	
3 ON 3 DUNK MADNESS	ビデオシステム	スポーツ	8－3	未定	最大4人まで対戦可能だ!決定的瞬間を ド迫力にみせるズームUPシステム搭載!
蒼穹紅蓮隊	ライジング	シューティング	8－3	未定	

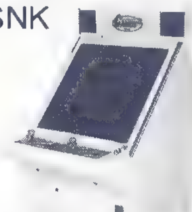
筐体・基板・各種パーツ オール激安！

在庫 2,000 以上

リスト以外にも在庫多数あります。とにかくお電話下さい！

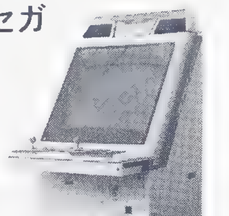
在庫リストのFAXサービスあります。お電話頂けば、お送りいたします。※表示価格は全て税別です

SNK



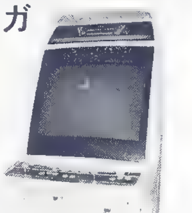
キャンディー26
￥40,000

セガ



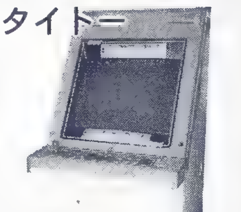
エアロシティ
￥60,000～

セガ



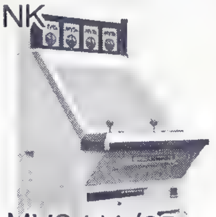
アストロシティ
￥120,000～

タイトー



カナリー
￥50,000～

SNK



MVS U4/25
￥80,000～

買取もガンガンやっています！　テレビゲーム筐体続々入荷！

ワールドスタジアム’９３激闘版	8000
ワールドスタジアム’９５	TEL
ワルキューレの伝説	60000
鉄拳２　Ｖｅｒ．Ｂ	TEL

バンプレスト

ＳＤガンダム　サイコサラマンダー	3000
ＳＤガンダム　ネオバトリング	4000
アクウギャレット	TEL
ウルトラマン倶楽部	5000
ゴジラ	8000
スーパースラムス	TEL
ドラゴンボールＺ	12000
ドラゴンボールＺ２スーパーバトル	15000
マクロス	8000
マクロス２	10000
マジンガーＺ	20000
機動戦士ガンダム	3000
銃弾嵐	TEL
美少女戦士セーラームーン	38000

ビデオシステム

Ｆ－１グランプリ	2000
Ｆ－１グランプリⅡ	2000
スーパーバレーボール’９１	3000
スーパーフォーミュラ	3000
ソニックウイングス	8000
ハットリス	3000
ラビオレプス	8000

東亜プラン

Ｖ．ファイブ	12000
お天気パラダイス	18000
タツジン	5000
テキパキ	10000
ドギューン	10000
バツグン	32000
フーピー	4000
達人王	15000

ネオジオ

ギャラクシーファイト	4000
キングオブファイターズ’９４	4000
キングオブファイターズ’９５	18000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	6000
ステークスウィナー	28000
ソニックウイングス２	15000
ソニックウイングス３	25000
パズルボブル	23000
ビッグトーナメントゴルフ	TEL
フライングパワーディスク	5000
ラグナロク	6000
ラストリゾート	5000
リアルバウト餓狼伝説	20000
ワールドヒーローズパーフェクト	5000
将棋の達人	10000
天外魔境真伝	6000
得点王３	10000
風雲黙示録	6000
龍虎の拳外伝	TEL

※その他の在庫多数有ります。
◎電話にてお問い合わせ下さい。

クイズ

クイズ３６５	5000
クイズＤＮＡの反乱	2000
クイズＦ１　１．２フイニッシュ	3000
クイズＴＶ合衆国　Ｑ＆Ｑ	2000
クイズ＆ドラゴンズ	5000
クイズカプコンワールド２	5000
クイズクレトンしんちゃんオラと遊ぼ	3000
クイズクレヨンしんちゃん	2000
クイズゴーストハンター	3000
クイズココロジー	2000
クイズココロジー２	3000
クイズチャンネルクエスチョン	3000
クイズぱにくるファンタジー	3000
クイズめくるくストーリー	3000
クイズ学園パラダイス	2000
クイズ学問のススメ	3000
クイズ三国志	5000
クイズ人生劇場	2000
クイズ世界はＳＨＯＷ　ＢＹ　ショーバイ	4000
クイズ殿様の野望２	5000
クイズ魔Ｑ大冒険	2000
クイズ麻雀　早くヤッてよ	3000
クイズ廊下に立ってなさい	3000
ゆうゆのクイズでＧＯＧＯ	3000
熱答クイズチャンピオン	5000
熱闘！激闘！クイズ島	3000
能力向上委員会	5000
爆裂クイズ魔Ｑ大冒険	3000

マージャン

エンジェルキッス（サブ）	TEL
スーチーパイ２（サブ）	TEL
スーチーパイスペシャル	12000
スーパーリアル花札	TEL
スーパーリアル麻雀P-II	5000
スーパーリアル麻雀P-III	10000
スーパーリアル麻雀P-IV	12000
スーパーリアル麻雀P-V	18000
スーパー築版	13000
セーラーウォーズ	15000
ファイナルロマンス	12000
ファイナルロマンス２	TEL
ファイナルロマンスＲ	TEL
プリティーセーラー１８禁	23000
プロ麻雀　極スペシャル（カセット）	TEL
所さんのまーまーじゃん２	5000
卒業証書	25000
着せかえ麻雀	40000
同級生スペシャル	TEL
麻雀ハイパーリアクション	18000
麻雀ラマン	4000
麻雀レモンエンジェル	18000
麻雀極	18000
麻雀同級生	23000
麻雀牌諒団	5000
流星雀士キラランスター（サブ）	TEL
恋こいしましょ	TEL

※その他の在庫多数有ります。
◎電話にてお問い合わせ下さい。

その他

ＸＸミッション	5000
アースジョーカー	5000
アクロバットミッション	5000
アテナのハテナ	5000
おいしいパズルいりませんか	3000
ガンバード	18000
ギャルズパニックⅠ	10000
ギャルズパニックⅡ	45000
グランドクロス	6000
グレート１０００マイルラリー	10000
コンバットライブス	2000
スーパーオセロ	3000
スーパー上海	12000
スカルファング	TEL
ススメスマイルマイル	25000
ストライカーズ１９４５	70000
ダイエットＧＯＧＯ	5000
タスクフォースハリアー	5000
ダブルウイング	8000
ダブルドラゴン３	8000
だるま道場	5000
ダンガー	5000
ドリフトアウト’９４	15000
ドンデンラバー	38000
バーチャボーリング	TEL
ハチャメチャファイター	10000
バトルガレッカ	TEL
パンスリー	20000
へべれけのぽぷーん	4000
ポンピングワールド	18000
マジカルエラーを探せ	4000
マジカルドロップ	TEL
マジカルドロップ２	TEL
ムーンクレスタ（Ｃ）	8000
ランパート	8000
レッスルフェスト	3000
ローラーゲームズ	3000
ワールドラリー	5000
究極のオセロ	5000
五月陣戦	10000
五月陣戦２	18000
疾風魔法大作戦	18000
上海	5000
上海　Ⅰ	20000
上海　Ⅱ	10000
戦国エース	15000
大牌砦	18000
熱血高校ドッチボール	12000
牌砦	4000
牌砦Ⅱ	5000
牌砦Ⅱ　仇討外伝	6000
爆裂クラッシュレース	18000
飛翔鮫	8000
琉球	5000
連珠貴族	12000

マザーボード

ＭＶ－１　ＦＺ　ハードキット	23000
ＣＰＳ－Ⅱ　マザーボード	15000
メガシステム　マザーボード	55000
ＳＴ－Ｖ　マザーボード	50000
Ｆ－３　マザーボード	53000

新作

キングオブファイター’96	TEL
スーパーパズルファイターⅡＸ	TEL
スターグラディエーター	TEL
ラストブロンクス	TEL
レイストリーム	TEL
神風拳	TEL
闘姫伝承	TEL

※その他の商品は、
電話にてお問い合わせ下さい。

お支払い方法

- お支払は現金振込または現金書留でお願いします。(宅急便の代引も可能)
- 入金確認後、即日発送致します。
  ※各種クレジットも取扱っております
- 金額は、すべて消費税別です。

振込先：あさひ銀行 浜松支店
普通1051829（株）エパトン

注意事項

- お申し込み日より７日間以内に入金がない場合は、キャンセルとさせて頂きます。
- 上記リスト以外にも続々と入荷しておりますので、お問合せ下さい。
- 価格はリストより変更している場合もございますので必ずお電話にてご確認下さい。
- 基板、パーツ送料はお客様御負担です。
- 大型機、送料は相談に応じます。
- 商品発送後のキャンセル、返品はできません。
- 18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。

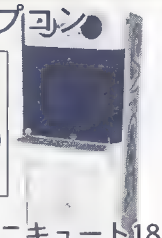
業者専門店が一般向通販部OPEN!

ゲームセンターの『あの』マシーンが君の手に・・・

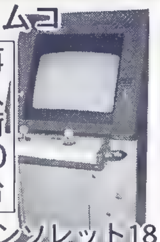
超∞



SNK 限定10台
キャンディー18
￥25,000



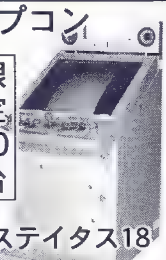
カプコン 限定10台
ミニキュート18
￥28,000



ナムコ 再入荷10台
コンソレット18
￥30,000



セガ 限定10台
シティ18
￥30,000



カプコン 限定20台
ステイタス18
￥35,000

基板リスト（価格はリストより変更している場合もございますので、必ずお電話にてご確認下さい。）TEL 053(466)7333

アイレム

R−TYPE	15000
R−TYPE LEO	13000
ガンフォース	7000
ぐっすんおよよ	5000
ドラゴンブリード	15000
フック	8000
ボンバーマン	18000
ボンバーマンワールド	25000
メジャータイトル2	5000
四川省Ⅱ	6000
大工の源さん	3000

アトラス

オーマイガー	3000
ななめでマジック	3000
豪血寺一族	4000
豪血寺一族2	8000
豪血寺外伝 最強伝説	26000
首領蜂（ドンパチ）	40000

カプコン

1942	7000
19XX サブ	TEL
F−1ドリーム	3000
Xメン（サブ）	15000
ヴァンパイア（サブ）	7000
ヴァンパイアハンター（サブ）	18000
エイリアンVSプレデター（サブ）	32000
カプコンワールド2	5000
サイドアームズ	13000
サイバーボッツ（サブ）	35000
スーパーストⅡX（サブ）	6000
スーパーストリートファイターⅡ（サブ）	5000
スーパーマッスルボマー（サブ）	8000
ストリートファイターⅡ（オリジナル）	25000
ストリートファイターⅡ’	4000
ストリートファイターZERO（サブ）	18000
ストリートファイターZERO2（サブ）	TEL
ストリートファイター・ザ・ムービー	35000
ストリートファイター’Ⅱターボ	5000
ソンソン	18000
ダンジョンズ&ドラゴンズ（サブ）	30000
バース	15000
ハテナの大冒険	5000
パワードギア（サブ）	28000
ファイナルファイト	13000
ブロックブロック	6000
マーヴルスーパーヒーローズ（サブ）	35000
マッスルボマーDuo（サブ）	10000
戦場の狼（C）	12000
大魔界村	25000
天地を喰らう2	15000
闘神伝2	30000
魔界村	15000

コナミ

THE ハスラー	4000
ガイアポリス	18000
クォース	3000
グラディウスⅢ	30000
ゴルフィンググレイツ2（P付）	28000
ゴルフィンググレイツ（P付）	12000
スラムダンク	30000
スラムダンク2	TEL
セクシーパロディウス	TEL
ツインビーヤッホー	30000
ときめきメモリアル対戦パズル玉	TEL
ハイパーオリンピック	15000
パロディウスだ	8000
パンクショット	4000
プレミアサッカー	5000
ミスティックウォリアーズ	28000
究極戦隊ダダンダーン	38000
極上パロディウス	25000
沙羅曼蛇	35000
沙羅曼蛇2	TEL
出たな!!ツインビー	5000
進め対戦ぱずるだま	TEL
対戦ぱずるだま	28000

ジャレコ

P−47ACES（サブ）	5000
ゲーム天国（サブ）	TEL
サイバトラー	8000
ビックストライカー	3000
湾岸戦争（サブ）	6000

セイブ開発

セイブカップサッカー	8000
バイパーフェイズワン	40000
戦球	TEL
雷電	10000
雷電Ⅱ	30000
雷電DX	43000

セガ

D・Dクルー	4000
Jリーグ1994	5000
M．V．P	1000
イチダントアール	6000
ウォーリーを探せ（P付）	5000
クラッチヒッター	3000
ゴールデンアックス・ザ・デュエル（サブ）	5000
コラムス	5000
コラムス2	3000
サンドアール（サブ）	18000
シャドーダンサー	8000
スタック・コラムス	4000
ずんずん教の野望	12000
ソニックブーム	5000
ダイナミックC．C（P付）	3000
タントアール	3000
チャンピオンハスラー	3000
チャンピオンベースボール	3000
テトリス	5000
ドラゴンボールZV．R．V．S．	10000
バーチャファイター リミックス（サブ）	3000
バーニングファイト	8000
ばくばくアニマル（サブ）	3000
ファイナルアーチ（サブ）	12000
ファンタジーゾーン	18000
ぷよぷよ	6000
ぷよぷよ通	22000
フラッシュポイント	3000
フリッキー	5000
ブロックアウト	3000
ブロックシード	3000
ペブルビーチ（サブ）	TEL
ペンゴ（C）	23000
ボトボト	3000
上海万里の長城（サブ）	20000
水滸演武（サブ）	3000
登龍門	10000

タイトー

NBA JAM	18000
あっかんべーだ（サブ）	18000
アルカノイド（P付）	5000
エレベーターアクション	30000
エレベーターアクションリターンズ(サブ)	18000
カイザーナックル（サブ）	15000
キックアンドラン	2000
クライムシティ	5000
スペースインベーダーDX	8000
トップランキングスターズ	8000
ニュージーランドストーリー	10000
パズルボブル2（サブ）	TEL
パズルボブル2X（サブ）	TEL
ハットトリックヒーロー93	5000
ハットトリックヒーロー95（サブ）	TEL
バブルシンフォニー（サブ）	TEL
バブルボブル	25000
バブルメモリーズ（サブ）	TEL
ヘビーユニット	3000
ルナーク	5000
レイフォース	45000
レゾン	3000
ワードナの森	10000
逆鱗弾（サブ）	TEL
究極タイガー	8000
究極タイガー2（サブ）	TEL

テクモ

Vゴールサッカー	6000
がんばれギンくん	15000
サンダードラゴン	6000
スーパーピンボールアクション	3000
ストライクガンナー	5000
テクモワールドカップ 90	3000
テクモワールドカップ 94	5000
ファイナルスターフォース	12000
リムロッキングバスケットボール	3000
雷牙	10000

ナムコ

KLAX	2000
アウトフォクシーズ	38000
エメラルディア	3000
ギャラガ（C）	5000
ギャラクシアン（C）	10000
グレートスラッカーズ’94	5000
コズモギャングザパズル	5000
コズモギャングザビデオ	10000
スプラッターハウス	23000
ソウルエッジ	TEL
タンクフォース	8000
ティンクルピット	6000
ドラゴンスピリット	48000
ドラゴンバスター	48000
ナムコクラシックコレクションVol.1	45000
ナムコクラシックコレクションVol.2	TEL
ニューマンアスレチック	12000
ネビュラスレイ	15000
パックマン（C）	12000
パラデューク	38000
マッハブレーカーズ	18000
ワールドコート	15000
ワールドスタジアム’93	6000

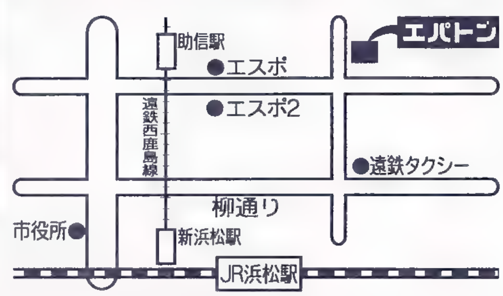
●ご注文ご予約は ☎053-466-7333

営業時間／AM10:00〜PM6:30
定休日／日曜日・祝祭日

基板から大型機・パーツまで各種取扱っています。

株式会社 エパトン

〒430 静岡県浜松市新津町301-1
TEL053(466)7333(代)
FAX053(466)7334



合併号プレゼント

読者諸君、ごきげんよう。ゲーメスト・プレゼントコーナーであるっ!!今月も重厚にして深遠なる品揃えを見よっ!どや、ええか、ええのんか、サイコーか?（若いもんには、ちとわかりづらかったかの?むひひひひ、失礼）では参るっ!

締め切り　8月30日
ハガキ　185ページ
発表　10月30日号

テクト提供
①新世紀エヴァンゲリオン・キャラクターフィギュア（左からアスカ、ミサト、レイ）

各2名様



マクロス関連のガレージキットで模型ファンにはおなじみのテクトさんからは、麗しのエヴァ3人娘(?)のフィギュアを。あの伝説のナコルル人形と同じ着せかえタイプだけに、キャストやソフビ製のものとはひと味ちがうかわいさがたまらんのう。まずアンケート葉書に好きな娘さんの名前を明記するのが当選への第一歩であるっ!

セガ提供
②ダイナマイト刑事（デカ）うちわ

15名様



この夏を爆発的にアツくしてくれそうな新作「ダイナマイト刑事（デカ）」がついに登場のセガさんからは、なんと「うちわ」をご提供いただいたのだ。仲間とゲームで燃えまくったあとはこれで涼をとるとよかろう。でも、取り合いになって内輪もめ、なんてことがないようにな（むう、おそまつ。オヤヂ・ギャーグ!!）。

MEMレコード提供
③ダンスレボリューション闘神伝2ポスター

10名様



根強い人気の闘神伝2だが、ついにゲームミュージックのダンスミックス版が発売となった!これを祝して予約特典のポスターを特別にご提供いただいたぞ。ビジュアルは当然ことぶきつかさ氏の手になるもの。これを貼り、コスプレしてCDをかければキミの部屋がダンパ会場に早がわり!踊り狂っていい汗もとい、いい汗をかくのだ。

ゲーメスト提供
④サイキックフォース基板

1名様



今回はサイコッパーワー炸裂のオレンジバトーゲームでござる。むむっ違うわ。サイコパワー炸裂のオールレンジバトルであるっ。いつも負けっぱなしで「どうして僕をそっとしておいてくれないんだ」とお嘆きのキミも、これで密かに鍛練を積み、「キミの力は見切ったよ」と、反撃を開始する」のだ!これで「世界は私のもの」?

マーヴルスーパーヒーローズムックプレゼント当選者発表

マーヴルポスター
大崎恵美さん　東京都
勝浦章二君　佐賀県
甲斐裕一君　福島県
武井清司君　千葉県
桐木法長君　鹿児島県

D&D®・19××小冊子セット
高城蓉子さん　東京都
斉藤貴子さん　新潟県
仙波雅弘君　鳥取県
鳥井陽一君　福岡県
芳井聡君　岡山県

マーヴル基板&コンパネ
水口健司君　三重県

ゲーメストビデオ「マーヴル」
坂上仁史君　埼玉県
渡辺智君　大分県
鈴木哲也君　栃木県
西澤和昭君　熊本県
村上健君　富山県

ストZEROテレカ
小林雅志君　東京都
勝山真由美さん　茨城県
田村美絵さん　大阪府
島田晶君　東京都
北村勇君　広島県
狭山昭一郎君　福岡県
立花幸広君　埼玉県
金城克也君　岩手県
辻篤君　宮崎県
塚川秀一君　神奈川県
二階堂真琴さん　静岡県
水城裕太君　千葉県
池山信二君　北海道

ゲーメストビデオ「ストZERO」
富田明浩君　神奈川県
久保猛君　京都府
宮川誠二君　長崎県
伊藤修君　兵庫県
井上文幸君　東京都

フェリシアビッグタオル
柴田ゆかりさん　神奈川県
吉岡寛君　香川県

8月30日・9月15日

10周年記念 読者大プレゼント 当選者発表（Aブロック 其の壱）

アストロシティ筐体
冨永史之 君 長野県
コンパネ
城水輝之 君 広島県
中村亮一 君 千葉県
網野孝文 君 東京都
ジャッキー革ジャン
信濃祐斉 君 富山県
小森真規子 さん 北海道
テリー革ジャン
樋口英晃 君 京都府
馬場 節 君 東京都
サポジャン
豊田 圭 君 大阪府
村上統彦 君 兵庫県
向川原 憲 君 東京都
GMVT バーチャファイター2
若木洋一 君 東京都
森田格知 君 千葉県
藤井元次郎 君 神奈川県
細田朋知 君 東京都
白石雅丈 君 高知県
GMVT ヴァンパイアハンター
宇賀神文子 さん 茨城県
渡辺直樹 君 東京都
八木田 真 君 千葉県
吉沢尚樹 君 千葉県
松浦邦広 君 大阪府
GMVT ダークストーカーズバトル
田中邦宣 君 埼玉県
中村敏幸 君 埼玉県
高司慶文 君 島根県
水谷 晃 君 愛知県
渡辺航洋 君 北海道
GMVT ストリートファイターZERO
岡野真樹 君 愛知県
桐生秀樹 君 新潟県
漆原良夫 君 栃木県
北原友一 君 愛知県
稲村 洋 君 広島県

GMVT KOF'95
石田真揮 君 愛知県
石川知加実 さん 群馬県
今本 斉 君 高知県
細江房子 さん 岐阜県
岡本有記 さん 埼玉県
GMVT 斬紅郎無双剣
増子みき さん 福島県
君嶋祐司 君 東京都
棟長秀明 君 兵庫県
松本孝行 君 兵庫県
大出匡彦 君 京都府
GMVT リアルバウト餓狼伝説
鈴木真吾 君 埼玉県
花木雅博 君 岐阜県
長門美帆子 さん 広島県
朝倉 均 君 兵庫県
恵村準平 君 兵庫県
GMVT マーヴルスーパーヒーローズ
田辺 博 君 山口県
森本啓一 君 大阪府
弓田 航 君 千葉県
羽島俊樹 君 東京都
今橋健悟 君 神奈川県
GMVT 鉄拳2
筒井和俊 君 愛知県
泉尾真一 君 大阪府
服部昌史 君 三重県
安藤真吾 君 愛知県
井並幹隆 君 長野県
ゲーメストキャップ
鈴木明宏 君 静岡県
三浦実留 君 大阪府
山本完治 君 愛媛県
問可 初 君 広島県
橘 浩二 君 新潟県
江原 稔 君 埼玉県
中田孝平 君 長崎県
片野大輔 君 神奈川県
下岡光裕 君 兵庫県
臼井崇秀 君 栃木県
豪鬼Tシャツ
藤岡眞嗣 君 香川県
島田和英 君 長野県
近藤広明 君 岐阜県
加藤裕司 君 宮城県
久保田一茂 君 茨城県
奥村 光 君 石川県
菊地 博 君 石川県
宮森佑治 君 福島県
来住吉晃 君 兵庫県
久慈立朗 君 東京都
山田尚行 君 岐阜県
貴田啓司 君 北海道
向川原 謙 君 千葉県
安部陽良 君 高知県
榛葉靖子 さん 東京都
鈴木浩介 君 愛知県
三浦和之 君 宮城県
欅田 仁 君 大阪府
宮本東昱 君 大阪府
菊池純矢 君 岩手県
速攻生徒会Tシャツ
川口詳司 君 香川県
金澤夏樹 君 福島県
財前勝好 君 福岡県
岡村耕一 君 福岡県
鈴木 顕 君 静岡県
李 樹陽 君 神奈川県
渡辺 健 君 兵庫県
小堀尚史 君 北海道
岡田誠二 君 石川県
小林伸行 君 埼玉県
新井 正 君 茨城県
若林 誠 君 神奈川県
佐藤 武 君 群馬県
青木 功 君 茨城県
中川尚美 さん 千葉県
矢野真規 さん 滋賀県
岩本 敏 君 京都府
正木博之 君 岡山県
高畠直人 君 石川県
大泉尚裕 君 京都府

※「文具セット」当選者はスペースの都合により9月30日号で発表します。

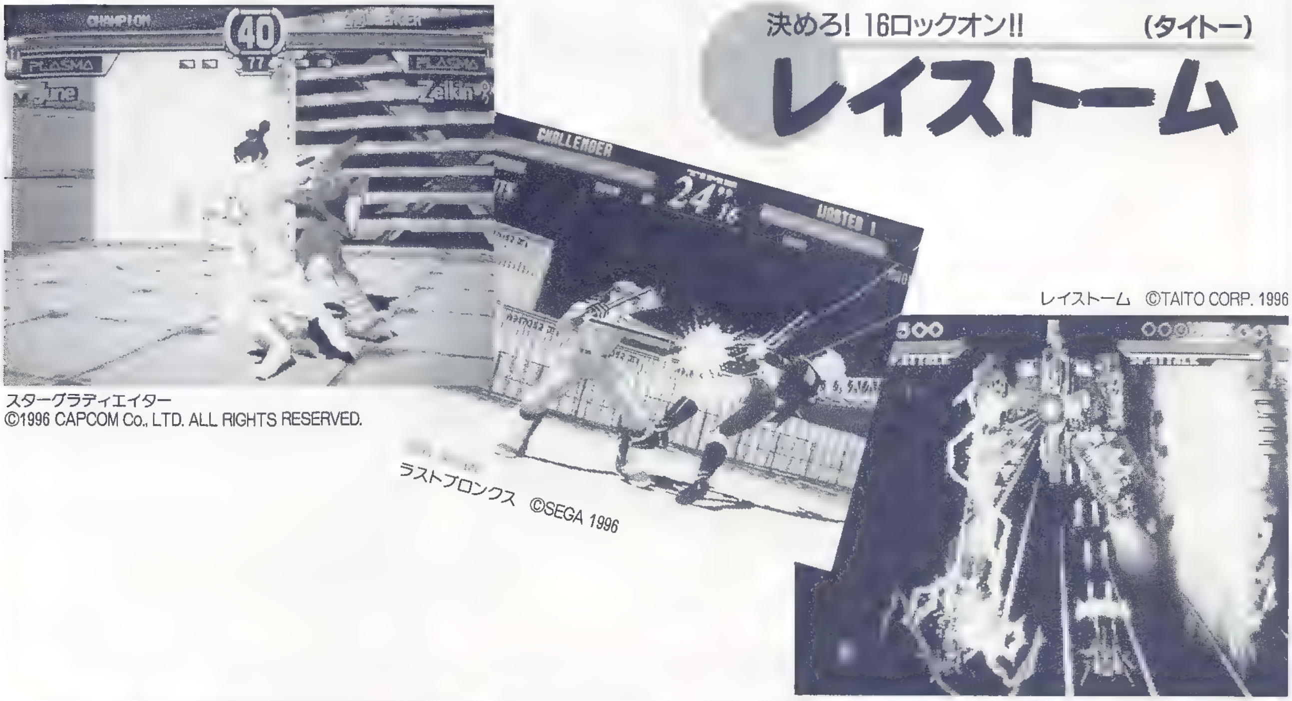
決めろ！16ロックオン!!　（タイトー）

レイストーム

特別付録

特大ボリュームで送る、技表＋攻略本

「ラストブロンクス／東京番外地」



スターグラディエイター

ラストブロンクス　

レイストーム　

ゲーメスト次号（No.181）は　8月30日㈮発売!!

特別定価550円

次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15日・30日発売

話題のゲーム情報満載

インスト技コマンド公開 (セガ)
バーチャファイター3

人気No.1 (SNK)
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96



THE KING OF FIGHTERS '96 ©SNK 1996

大攻略

キャラ別攻略開始
ラストブロンクス (セガ)

一撃必殺プラズマコンボ (カプコン)
スターグラディエイター

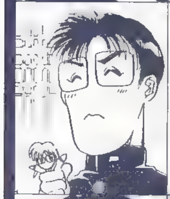
エイティング／ライジング会心のシューティング
蒼穹紅蓮隊 (エイティング／ライジング)

■ストリートファイターZERO2(カプコン)／サイキックフォース(タイトー)／ニンジャマスターズ(ADK)／闘姫伝承(テクモ)／メタルスラッグ(ナスカ)／ソニック・ザ・ファイターズ(セガ)／クラクラキラキラ大作戦(アトラス)／バトルガレッガ(エイティング／ライジング)ほか



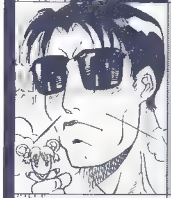
●ゲームの記事展開でいつも考えているのは、人気ゲームの甘い汁にたかる寄生虫でなく、良いゲームを共に盛り上げていけるようにということだ。ほかのライターにも、攻略自慢話でなく、盛り上げる企画・工夫を考えてほしいと思っている。でも、実際にはメーカーの人たちとどれだけ意気投合しているかが志気に響く。期待に応えたい私としては、その努力を惜しむ気はないのだが…。

（ガレッガクリアして、メタスラからどこへ？　石井ぜんじ）



●どうもみなさん続きまして。旧人のC・LANと申します。忙殺と怠慢による「なんですか？」の消失、まことにあいすみません。しかるに完全に滅したわけではありませぬゆえ、何とぞ質問のほうありますれば随時お送りくださいませ。ただし「対戦アイランド」なるコーナーもありますゆえ、質問内容が重複せぬようご注意願い承りまする。

（C・LAN）



●遂にレイフォースの基板を買いました。早速家に帰ってやり込むぞ…といきたいところだが、家には基板をつなぐコントロールBOXが無いときたもんだ。思えば「お家で基板ライフ」を楽しむためにモニターを買ったのが1年前、今では上に時計やら灰皿などが置かれてすっかり机となっている。とりあえず、レイフォースはしばらく編集部に置いとくことになりそう。

（免許復活の日まであと217日…の予定、KKYーいなりん）



●2年目の就職活動と卒業研究に奔走するうちに、ライター業も4年目に入りました。仕事量を抑えつつ、次なる人生の目標に向かって何とか結果を残そうともがく毎日です。

閑話休題。夏休みを利用して、新人のP.鈴木君と「地元茨城・栃木を盛り上げよう遠征」を決行。「我が地元に来てくれ！」というご希望のある方は連絡ください。期間はお盆の期待を除く8月～9月の上旬とします。

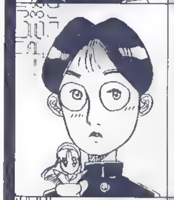
（茨城北部は優先します　立衆多）



●ちょっと前にできたゲーメストネット、興味本位で他人事のようにのぞいてみたが、パソ通を全くやっていなかった私にとってパソ通独特のコミュニケーションは、自らの常識では計れないものだった。1対多数の双方向メディアがこれほど恐ろしいものだとは。慣れてしまえばどうってことないのだろうが…。

とりあえず閉鎖的なネットにはなってほしくないね。ゲーメストネットには。

（あくまで他人事のように独りごちるCAFE）



●バーチャロンを盛り上げよう!!ということで、自分が企画した編集部内でバーチャロン大会をやることとなった。初めは内輪で小さな大会にしようと思ったのだが、賞品が出るわ、セガの開発の人がくるわで、いつのまにか大きな大会へ変化してしまったのだ。少しビビッたが、なんとか大会を開き、無事終えることができた。こんな内輪の大会に参加してくれたセガの開発のみなさん、本当にありとうございました。

（ロン2に期待！SHO）



●公私共にいそがしかった一年がようやっと終わり、季節は「夏」。この号が出るころには、一年間で留りきったストレスを発散させるべく、旅に出るつもりです。まずは、返還されるまでに「ホンコン」へ…そして、今年も行きます「キャサ夫と行く沖縄ツアー」（笑）!! 夏は楽しくいかなきゃね！やっぱり。ゑ?その前にゲンコー上げろってぇ?………ちゃあ、行って来まぁ～す!!

（″レイストーム研究会″伊勢　猫）



●編集のブニョとスニーカーの話題で盛り上がり、さっそく専門店へ。そしてビックリ。なにやらブームだそうで、高校のころに友人がはいていたAJVがなんと7万～8万円もするらしい（定価は確か16,800円）。ちなみに狙っていたダンクは158,000円もするとのこと。いくらブームとはいえ、そりゃないんじゃないの？かといって今のハイテクものはいまひとつしっくりこないなぁと思いつつAJⅥを激安で買ってウハウハの近ごろです。㊐



●この号が出るころには、学生さんは夏休み中ということで、うらやましいかぎりです。まあ宿題をためて8月末に泣きを見ないようにガンバッてください(ひがみ)。6月からクーラーを使い始めた私にとって8月を無事に過ごせるかどうか不安…。みなさんも体に気をつけて、遊びまくってください。　…では次号で…

（最近自分の体が心配なCHU）

OPINION 論

ゲームの2つの要望

石井ぜんじ

今回は、最近のゲームについて、2点ばかり気になっていることを書いてみよう。

まず、対戦格闘ゲームについて。人によって好みがあるが、ストⅡシリーズもバーチャファイターシリーズも、面白いゲームであると大多数の人は認めている。

だが、プレイヤーはゲームシステムに慣れてしまうと、新しい刺激を求めるし、考え方の土台ができてしまっているので、研究が速くなる。大ヒットゲームなら、パート2、パート3くらいから始める人もいるからまだいいが、それでもプレイヤーの飽きは早くなる。

さらに、一般プレイヤーとマニアの格差は大きく開くので、だんだん多くのプレイヤーを同時に楽しませるのは難しくなる。これは、かつてのシューティングゲームと同様の現象だと思う。

これを打開するには、革新的な映像技術の凄いゲームを作るか、違うタイプの作品に挑戦していくしかないと思う。この両方を兼ね備えているのが一番理想的であって、こうなれば私たちプレイヤーは大喜び。だが、そこまでいかなくても、メジャーなシリーズと別に、新しいタイプの操作性・ゲーム性に挑戦するものもある程度していかないと、限界が見えてくると思う。

新作も、パート2ものも、全然ついてこられないものはまずい。だが、すぐ見抜かれない冒険は常に必要なのだ。

さて、次に一般向けのゲームだが、このところマニア向けでない、ちょっと通りがかりや街に遊びに行ったときにやってみたいタイプのゲームがそれほどヒットしていない。

ここで、気になるのはマニア向けでないからといって、点数をなくしてみたり、ゲームっぽさを少なくする必要があるのか?ということである。

ゲームっぽさとは、ちゃんと攻略しないと進みにくいことや、それを評価する点数が出てくれること、そして目的意識をはっきり教えてくれることなどである。だからといって、マニアックで、疲れるゲームになってしまうとは限らないと思う。

格闘でもシューティングでもなくてもいい。テトリスには点数もレベル表示もあったし、ゲームウォッチにすらあった。アウトランだって、速いタイムで走るのが面白かった。RPGは、経験値などが自分の強さや進んだ目安になっている。それが楽しい。

人間というのは、ゲームっぽいものに魅かれる本能がある。マニアゲームと、一般ゲームには大きな断絶があるわけでは本来ない。ゲームはゲーム、本質的に根の部分でつながっているのではないかと思うのである。

表紙の裏をとれ

バーチャ3ですね。あおいさんはロケ観に行ったとき、一回も動かなかったのでこれはイメージ的容姿です。

今、もっぱら家ではナイツですが、魔法大作戦いいっす。ただ、やっぱり縦にしないときついことはきついんですな。レイフォースとかと同じ。

最近MTGもいい調子で、4つめのデッキを仮組みしたとこ。基本は4THしばり。

コモンの男藤原ひさし

■待ってー、もうひとこと

●知る人ぞ知る…という感じで始めたパソコン通信、ゲーメストネットワーク。とりあえず7月1日にスタートしたのだ。いろんなネットで告知を始めたんだけど、やっぱり本誌に掲載されると反響が大きいっす。入会金や会費無料なので、気軽にアクセスしてみて、気に入ったら入会を申し込んでみてくれ。アクセス番号は03-3293-0170だ。

（ネットワーク班　むねたつ）

GAMEST　8／30・9／15合併号

■平成8年9月15日発行　第11巻20号通巻179号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS－N,O C・LAN
KAL　MOMO　ジョッキー笹岡　いなりん　びぐ
田渕健康　立衆多　アディオスToshi　がっちん
ギィ　ACE　K－TAN　珈琲FREAK!　GED　DAN
ハマー　キャサ夫　GYU MVP　SHO　伊勢猫
しじみ　POW様　借金　ゆーちゃろー　KMT　CHU
河本きらり屋　RED　京城　フニャ夫
猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美
林　野吉　野口　晶　二田祐樹　遊佐孝之　鈴木規康
辻本圭介　入沢英明　山下浩志　吉田和真　花沢貴宏
松田史征　名女川太郎　嶋田雄吾　田川祐一郎
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

6681

差出有効期間
平成9年3月31日まで

切手をはらずに
お出しください

150-00

（受取人）
渋谷区恵比寿南3・1・8・7GM

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

フリガナ 住　所	〒（　　　） 都・道・府・県 TEL（　　　）　　―
フリガナ 氏　名	 年令　　才　男・女
フリガナ 学校名·学年	県立・市立・私立 学年　　年　在学中・中退　卒業

'97年度案内書無料請求ハガキ

キリトリ線

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

★参加希望のイベントは、右の記入欄に○印か必要事項を記入して下さい。	記入欄
学校説明会 当学院に興味がある方を対象に学校説明会を開催しています。内容は、各コース別のカリキュラムや就職内定企業、入学試験の内容・倍率など当学院に関すること全てです。各業界への展望や就職についてもご説明します。希望日時（日曜祭日を除く）をご記入下さい。	月　日　時から
模擬試験（入学試験対応） 入学試験対応の模擬試験です。成績優秀者は本試験時に受験科目が免除されるという特典（適性検査のみ）があります。模擬試験の評価は一切本試験の参考にはしませんので、入学試験の傾向を知るためにも、是非受験してみては如何でしょうか。参加希望の方は右の欄に○を記入して下さい。	
サマーセミナー（両日参加もO.K） 1.ゲーム企画書、2.シナリオ&ライター、3.ゲームグラフィック、4.ゲームプログラム、5.CG、6 CGアニメーション、7.ビジュアルクリエイト、8.デジタルサウンド（DTM）です。	11日·12日　コース
総合説明会&模擬試験（入学試験対応） 当学院の全コースの総合説明や校舎見学を終えた後、模擬試験を行います。参加希望の方は右の欄に○を記入して下さい。	

★本校の専攻・コースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

ゲームクリエイト専攻	ゲームデザインコース	
	シナリオ&ライターコース	
	ゲームグラフィックコース	
	ゲームプログラムコース	
コンピュータグラフィックス専攻	グラフィックデザインコース	
	コンピュータアニメーションコース	
マルチメディア専攻	ビジュアルクリエイトコース	
	デジタルサウンドコース	
昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたら御紹介して下さい。

フリガナ 住　所	〒（　　）　TEL（　　）　―
フリガナ 氏　名	年令　才　男・女
フリガナ 学校名・学年	県立・市立・私立 学年　年　在学中　中退・卒業

本校に興味のある方は、このハガキで。

キリトリ線

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

プロから学ぶ、プロの実力。

業界のことは業界の人にしか分からない。
だからバンタンでは、業界で実際に活躍している
プロフェッショナルが講師を務めているんだ。
例えば君が車の運転を学ぼうとするとき、
運転免許を持っていない人に教わろうと思うかい？
業界で活躍しているプロでしか教えられないことがある。
プロに教わることでしか、身につけられない力があるんだ。

**バンタン電脳情報学院は、ゲーム好きで、しかも
「作ってみたい！」という人を応援しています。**

○現役のクリエイターが制作ノウハウを伝授！
○授業で使用するマシンはプロの開発現場と同レベル！
○カリキュラムはプロの制作過程をシミュレート！
○学院内にソフトハウス「電脳工場」が存在！
○インターネットで学生作品を世界に発信！
○各界のトップクリエイターによる特別講義！











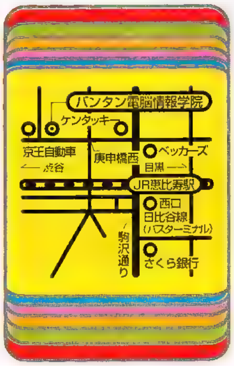
【'97募集コース】
昼間部2年制
ゲームデザインコース
シナリオ&ライターコース
ゲームグラフィックコース
ゲームプログラムコース
グラフィックデザインコース
コンピュータアニメーションコース
ビジュアルクリエイトコース
デジタルサウンドコース
昼間部4年制
ゲーム開発研究コース

【イベントスケジュール】
'97学校説明会　7月30日(火)～8月31日(土)日・祭日除く
模擬試験　8月4日(日)
サマーセミナー　8月11日(日)～8月12日(月)
総合説明会&模擬試験　8月25日(日)

【'97年度学校案内書無料送付中】
当学院に関するお問い合わせ、資料請求(無料)は、
ハガキかフリーダイヤルをご利用下さい。

【2年制特別入学受付開始 8月2日より】

バンタン電脳情報学院
【フリーダイヤル】
0120-51-0505
〒150 渋谷区東3-22-14-7GM





きれいなお姉さんは好きですか？

クラクラキラキラ大作戦

前回から、早くも続報！クララとキララ、そしてグレイ3人の変身後が明らかに！そして囚われの姫でありクララたちの姉「ウララ王女」がポイント高いとのウワサあり。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

ポイントはやっぱり変身だろうか

今、世の中はまさに夏。このくそ暑い中、ゲーセンに涼みに行くのもまた一興。みなさんはどのようにお過ごしでしょうか?ボカァクーラーの効いた部屋で、ビデオを見ながらのんびり過ごすのが一番の幸せです。あ、そうそう、冷蔵庫に麦茶を冷やしておくのも忘れずにね。

そんなことは置いておいて、クラクラキラキラ大作戦の続報をお届けしよう。前回は画面写真が少なかったからどのようなゲームかイマイチわからなかったかも。今回は、写真とイラストも含めて、クラとキララとグレイの変身した姿をバッチリ見せちゃおう。

さらに、前回紹介した中で、クララとキララのお姉さんであり、なおかつミラクルワールドの王女様でもある「ウララ王女」という人物が登場していたのに気が付いたであろうか?

このひとこそ今回のさらわれ役でありとっても災難な人物である。

このウララ王女は、半人半獣のグレイと恋愛関係にあるという点も見逃せない。グレイでプレイすれば、ウララ王女を敵の手から救いだしたときのうれしさもひとしおだろう。特にエンディングなどは期待したい。

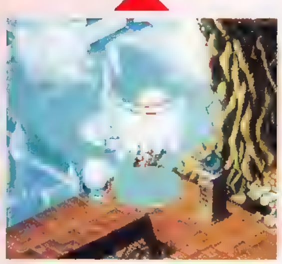
それはそうと、まずは、3人の変身した姿を見てね。



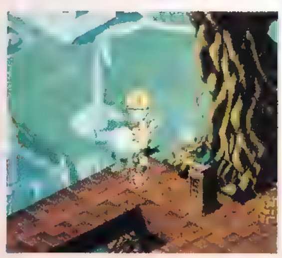
変身中は無敵でなおかつ強力なジュエルアタックが使えるぞ。



まずアイテム



取る



変身!!

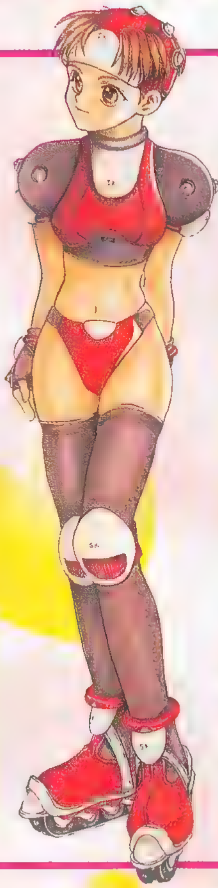


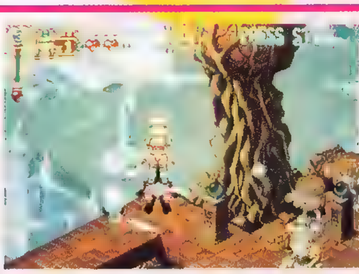
そして無敵!!!

クララ

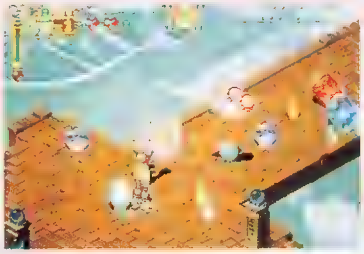


スーパークララ





クララ変身シーン。ドリームソルジャーパワフルチェンジ！



スーパークララのショットは「スパークセイヴィング」。

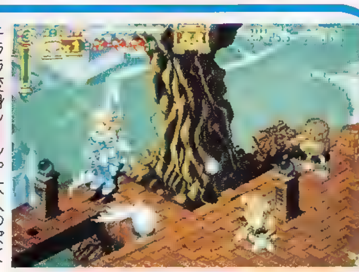
　クララの変身後の姿は、みなさんもうお馴染みのスーパークララである。今回もまたローラーブレードを駆って活躍する。ノーマルクララと同じく、豪血寺一族のときとは若干コスチュームがリニューアルされているのはわかるかな？気になる人は見比べてみよう。腕のところが半袖（ノースリーブ？）になったのが新しいかな。
　変身は、アイテムを取ることで自動的に変身する。変身中は無敵なので、敵キャラにガンガン体当たりもできるぞ。変身していられる時間が短いのがちょっと残念だ。

キララ



ハイパーキララ





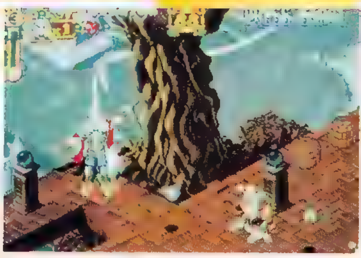
キララ変身シーン。大人っぽく変身！



ハイパーキララのショットは「ハニークラッカー」だ。

　クララの双子の妹のキララちゃんは、クララと同じくスーパーキララへと変身するぞ。でも、ローラーブレードは履いていない。
　クララのほうのコスチュームと違うのは、なんかちょっと胸のあたりが強調されてるような…サイズもクララより大きいみたいだし、そんな上目遣いで見られたら、オジサン困っちゃうなカンジだ。ノーマルキララのときの、ひらひらスカート＆ハイソックスもオジサンにはちょっと目の毒。
　変身中は、キララはバズーカを持って無敵状態で撃ちまくるぞ。なかなか激しい娘だ。

グレイ（魔法解除）


グレイ変身シーン。人間の姿に戻れる！


グレイのショットは「スピリッツリバレーション」





グレイ

3人の中で、一番意外な変身を遂げるのがこのグレイであろう。しかし、このグレイは、もともと人間で、このたびはミラクルオーブの力によってこの半人半獣の姿にされてしまっているだけなのだ。つまり、これが真のグレイの姿。予想どおりの男前である。
アイテムを取ってパワーアップしているわずかな時間のみ、彼は人間の姿に戻れるのだ。早く敵の「スクラップエンパイア」を倒して愛するウララ王女を救い、人間の姿に戻りたい！と彼は思っていることだろう。

ウララ王女




デモ画面に登場するウララ王女様。


この世界ではハタチを過ぎると変身できないらしい。残念。

三姉妹の長女。ミラクルワールドを支えている王女である。温厚な性格で、責任感が強い。国民の魔法力強化のため、現在、ミラクルワールドのマジックスクールで魔法指導も行っている。
その指導中にフラッシュにさらわれてしまう。
20歳を超えると変身できなくなるようで、そのせいで（?）、今回敵の捕虜になってしまう。

<ウララDATA>　年齢　21歳
誕生日　1975年2月3日　血液型　A型
身長　170cm（スーパー時　20歳を超えると変身しません）
体重　？　3サイズ　B：84　W：66　H：86

変身アイテムはアイテムボックスの中に！

アイテムを取ると自動的に変身するのは先ほども言ったとおり。変身アイテムは、ステージ中のどこかにあるアイテムボックスの中に隠されているぞ。
アイテムを取ると一定時間無敵になれるので、取れば攻略が楽になるのはもちろん、敵をいっぺんに倒して高得点も狙えるのだ。これはおいしい。
変身中の攻撃は、体当たりとショットの2つ。どちらの攻撃も強力なジュエルアタック（ノーマル時でいうところのハンマー攻撃）になっているので、それはもう強力のひとことにつきるぞ。
そうそう、ジュエルアタックによって倒された敵はみんなジュエルに変わるので、高得点が狙える。連鎖させれば大きなジュエルが出て、そりゃもう…。


ステージのどこかに変身アイテムは隠れているぞ。


無敵状態でジュエルを取りまくってウハウハだ。

謎のオプションキャラ「ピュアエッグ」

このゲームのポイントは変身ともう一つある。それは、オプションのピュアエッグの成長システムだ。

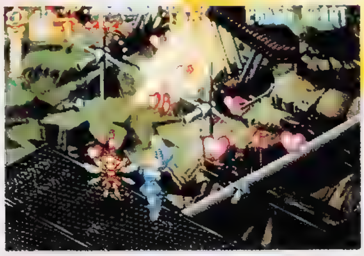
ピュアエッグは、最初はタマゴの形をしていて何も攻撃しないのだが、これが成長していくと、卵からさまざまな姿に成長していくのである。

成長は、プレイヤーの行動に関係していて、プレイヤーのプレイ内容によって、卵からかえる姿が違ってくる。どのようにすればどんなタマゴがかえるのか?非常に楽しみなシステムである。

具体的に、ピュアエッグの成長は、プレイヤーが動物を取るかジュエルを取るかで、その後の成長の種類が変化するのだ。敵を倒しつつも、動物とジュエルのどちらを取っていくかが、ピュアエッグ成長のためのポイント。

ピュアエッグの成長する種類はいくつもあり、フェアリーやヴァルキリーのような"LIGHT"属性のモノに成長したり、ビッグアイやジャックフロストのような"DARK"な属性のモノに成長したりいろいろだ。アトラスだけにメガテンライクなカンジ。

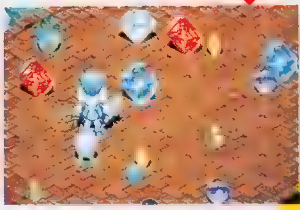
ピュアエッグがどのように成長するか?それはすべてプレイヤーの手腕にかかっているのだ！頑張ってピュアエッグを立派なオプションに成長させよう。



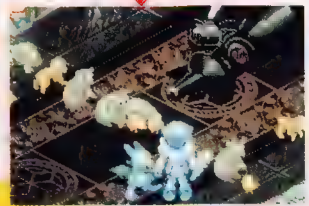
ピュアエッグの成長によって、ボムの性能も変化してくるぞ！

初めはただのピュアエッグ

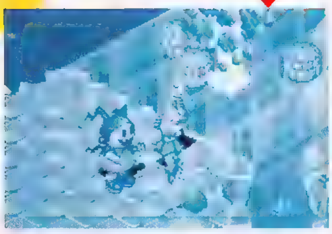




ジュエル



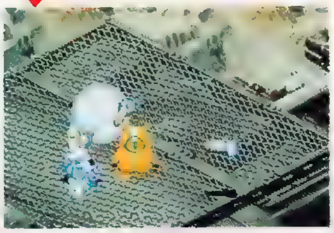
動物



ジャックフロスト



フェアリー



ビッグアイ

前半のステージの見所をちょこっと紹介

この「クラクラキラキラ大作戦」は、完成までもうちょっと。現在最終調整中とのことだ。実際にゲームセンターに登場するのは、だいたい8~9月ぐらいになりそう。期待は高まるところだが、今はじっと待つのみ。

あと、「クラクラキラキラ大作戦」は、ST-V基板での発売が決定した。最近はST-Vのゲームが増えてきたよね。

次号（8月末発売号）でまた新しい情報をお届けできると思う。ちょうどそのぐらいにはゲームのほうも発売されてると非常にいい感じだ。

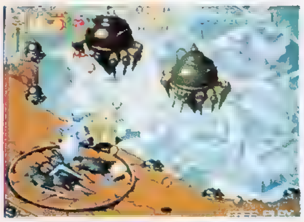
今回は最後に、前半ステージの見所をちょこっとだけ紹介してみよう。ステージごとに様々な仕掛けやボスなど、見所は多いと思うぞ。

具体的なシステムやステージ構成などは、次回以降の完成バージョンにて詳しくやっていきたいと思う。そのへんが気になる人は、もうちょっと待ってね。

今後ともミラクルワールドでの3姉妹の活躍に期待！だぞ。



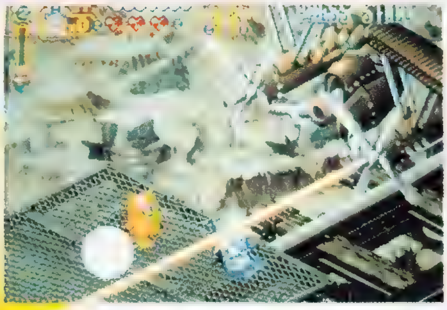
ここは氷のステージ。王女様救出への道は長そうだ。



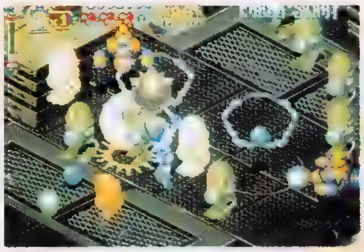
ボス戦。敵の弾はアタック攻撃ではじき返すことができるぞ。



ゴッドのボムを使用。なかなかハデでイイぞ。



敵のレーザーに挟まれた！前転で緊急回避！



ジュエルアタックで敵を巻き込んで一挙に倒す！

闇夜はつづく…

NINJA MASTER'S 覇王忍法帖

©SNK／ADK1996

回は、隠し技にタイムアタック、対戦と盛り沢山だぞ!

担当：ももやん

覇王の実力とは…

ニンジャマスターズに関する隠し事は全部紹介したつもりだったのだが、新たに隠し技が発見されたのだ。

隠し技を持っているのは、前回出現コマンドを紹介した、ラスボスである信長だ。

必殺技名は闇連弾…愚者必滅。使う条件としては、超力ゲージがMAXであることだけだ。当然、ハイパーモード時でも使えるぞ。コマンドは、コマンド表の通り。瞬殺烈火とコマンドが似ているが、3段目で倒れないのが特徴だ。

コマンドが非常に難しく見えるが、簡単に出す方法もある。3段目のBCまではちゃんとコマンドを入れ、次のABからはABCDボタン全部を叩きながら、レバーを左右にがちゃがちゃ入れるだけで最後まで出せるのだ。難しいのは最初だけなので、コマンドを見てあきらめずに、何度も練習してみよう。

信長





この2段目から、次の…、



3段目がとっても重要。ここを重点的に練習しよう。コマンドは正確に。



最後の10段目は、真超力。ここまで決まれば、ゲージ1本分だぞ！

闇連弾（信長のみ）：愚者必滅（ぐしゃひつめつ）
超力ゲージマックス（ハイパーモード）←溜め→＋AB・←→＋AB・（着地後）　←→＋BC・←→AB・←→CD・←→AB　←→CD・←→AB・←→AB・←→AB

生き残るために一撃必殺！
サバイバル攻略大作戦！

タイムアタック
斬るでござる 神威

超タイムアタックモードのやり方は前々号を参照してね。

担当：ゲリラ活動中のはまー

これからタイムアタックのポイントを解説するわけだが、果たしてどれだけの人が本気で記録を目指しているのだろうか……（いちいちお金払ってたら破産しちゃうもんね）。「タイムアタックに興味はあるけど、やりこむだけの財力がなくて――」という人でも挑戦できるよう、これから基本的な流れとコツを伝授しよう。

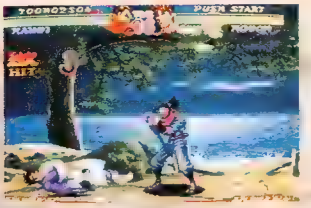
基本パターン

カムイの連続技は、簡単なわりには素早く多く減らすことができるので、タイムアタックにはかなり向いていると言える。それらを紹介するとともに、まずは理想となる流れを追ってみよう。

●1～2（3）人目

スタートと同時に前方ジャンプし、**ジャンプD→下B→小龍頭牙**を決める。相手がダウンしたところにめくりで跳び込み（こうすれば後転起き上がりをされても大丈夫）、もう一度この3段を入れれば気絶するので、**下B→小龍頭牙**を入れてKO。1人あたり6秒弱から7秒程度で片付く。

最初の2人はほとんどどんな攻撃でもくらってくれるので、もしダメージを受けて1本損しても、後半出るとつらい相手だったならばあきらめずに続けてみよう。

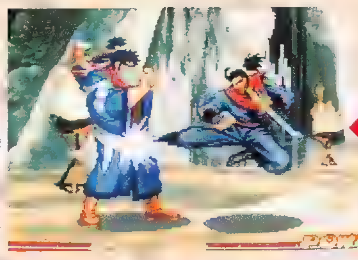

たった3段でこんなに減る。

●3人目以降

開幕に跳び込むまでは一緒だが、つながりやすさを重視して**ジャンプD→近A→A→下B→小龍頭牙**を狙う。当たれば良し、ガードされた場合は素早く見極め、ジャンプD→Aまでで止めてまたすぐに跳び込む。これが決まって相手がダウンしたら、めくりから**ジャンプD→下B→殺鬼（1段目のみ）**とつなぐ。ヒットすれば相手は気絶するので、**近B→A→A→下B→龍頭牙**でフィニッシュ。ガードされた場合は、殺鬼の硬直が解けた直後に龍頭牙を出せばよく当たる。これを2回続けて、もし2回とも根元で当たればやはり気絶するので、同じく近Bからの連続技でトドメを刺す。

2回目の跳び込みがヒットすれば8～9秒。ガードされた時は12秒ほどかかってしまうが、1本落とすよりはマシだろう。


ジャンプDはかなり高い打点でいい。近Aからの連続技につないで。


めくりDからの「ガードされてもOK」コンボを出す。


ガードされたら龍頭牙でフォロー。これもガードされたらあきらめる。

キャラ別ワンポイント

以上が基本となるパターンだが、当然いつもこうなるとは限らない。キャラ別に細かい注意点をチェックしてみよう。

・サスケ、カムイ

3人目以降だと、かなりの確率で最初の跳び込みを返されてしまう。が、もしダウンを奪えれば、遅めにめくりを狙うことで技の空振りを誘える。


サスケ→カムイ→…と続くパターンがきたら大吉。

・天和、ナツメ、霞

背が低く近Aがスカりやすいので、連続技は**ジャンプD→下C×3→風牙**を使おう。ダウンを奪えないが、すぐに跳び込んでもう一度決めれば気絶する。ナツメと霞は後半に出てこられるとまず返されてしまうので、開幕で直に殺鬼→龍頭牙を狙ってもいいだろう。あと、この2人は気絶したときの起き上がりが遅いので、連続技のタイミングに注意。


ナツメには開幕と同時に風牙を撃ちまくると意外といい感じ。

・雷牙、ゴエモン、雲仙

2回目に跳び込む時は、正面から遅めにいくと大抵くらってくれる。この3人は連続技が決まりやすいので、ダメージを受けてもクサらずに処理していけば傷は浅くて済む。


ジャンプD→A→A→下B→小龍頭牙を2セットでもいい。

・鴉、鳳凰、蘭丸、信長

基本パターンでOK。ただ蘭丸はめくりづらく、ジャンプD、Aをガードされたあとに跳び込むとまず返されてしまう。気をつけよう。

理論値はだいたい1分45秒から2分前半だが、1本落としただけで軽く20秒は損してしまう（ダウンしている時間が長く、相手の気絶ダメージも回復してしまう）ので、実際には2分後半から3分前半が出れば御の字だろう（一応このパターンで3分2秒を確認）。キャラの出現順も今のところ自由に決める方法が発見されていないので、かなり運の絡む内容になってしまっているが、「天下無敵」がバッチリ決まれば文字どおり瞬殺できるぞ。

カムイ
風牙（ふうが）↓↘→+P（武）（素）（無）
龍頭牙（りゅうとうが）→↓↘+P（武）（素）（無）
頭蓋狂我　→←↙↓+D
瞬殺烈火　殺鬼（さっき）骸（むくろ）業（ごう）殲（せん）↓↙←+K・↓↙←+K・↓↙←+K（武）（素）（無）
超力必殺　火炎陣・鬼雨（かえんじん・おにざめ）ジャンプ中に→↘↓↙←+AB（武）（素）（無）
真超力　鬼烈斬・血煙（きれつざん・ちけむり）→↘↓↙←↙↓↘→+AC（武）（素）
闇超力：鬼封じ・滅（おにふうじ・めつ）↓↓↙←→+AB（武）
闇コンボ：闇火炎陣・鬼縛（やみかえんじん・おにばく）↘A−A−B−B−→B（武）（素）（無）

特殊技			
影牙（かげきば）	（武）・（無）→A	頭蓋狂我（ずがいきょうが）	コマンド投げ
影頸砕き（かげくびくだき）	（武）・（無）→B	影這い（かげはい）	壁はりつき
鬼腹斬り（おにはらぎり）	（武）・有→A	鬼蜘蛛（おにぐも）	カベA
闇牙（やみきば）	レバー→C	疾闇打ち（しつやみうち）	カベB
土蜘蛛（つちぐも）	レバー↘A	毒蜘蛛（どくぐも）	カベC
奈落鬼雨（ならくおにざめ）	→B投げ	疾闇牙（しつやみきば）	カベD

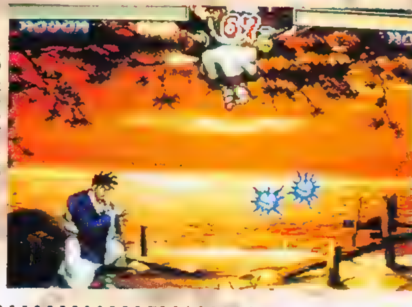
対戦攻略

鳳凰も変わらなきゃ!
鳳凰

君もテクニカル鳳凰にハマってみないか?

担当：CHU

君の鳳凰は、スキの少ないタメ系の飛び道具（空閃光）、安定した通常技対空（武器持ちしゃがみB）、この2つしか使わないで嫌われ者になっていないか?



この後しゃがみ武B。

そんな君はここから先をよく読んで、持ちキャラからテクニカルキャラに生まれ変わろう。

ゲージはためらわずに使え

鳳凰にとって超力ゲージは重要だが大切な物ではない。鳳凰の超力必殺、破邪霊波動。この技をボタンを押しっぱなしにすることで、ゲージを増やせるからだ。

ただしMAXまで溜まると、ゲージを消費してしまうのでギリギリまで溜めて発動させること。



MAXを無駄撃ちしないように。

相手のダウン時や、間合いが広く開いた時に、おもむろに溜めてやろう。

では次に、MAXになったゲージの使い道だが、特にすすめられることがないので、真息吹を使うのが無難だろう。

常に真息吹モードで戦えるようにうまく使ってゲージを溜め、うまく使っていこう。

鳳凰には2つの飛び道具があるわけだが、主に使っていくのは空閃光だ。スキが少ないので牽制にバンバン使っていける。



鴉戦で少し使えるかな?

一方、地烈閃はスキが大きいが下段ということで、相手の立ちガードに当てたり、相手の飛び道具をすかして撃ったりできるが、やはり使い所は少ない。

次に鳳凰天舞だが、この技は連続技に組み込むこともできるものの、他の技で代用したほうが、ダメージが大きいので、攻撃用として使うのではなく、起き上がりや相手からの固めから逃れるための防御用に使うことをすすめる。

そして次に闇超力の無双太陽剣。この技に関しては今のところ有効な使い方が見つかっていない。

きまれば超破壊力なので、ぜひコンビネーションなどから連続でつなげたいのだが…。

とゆーわけで情報求む!。

その他の必殺技はここから先の、攻めのバリエーションの中で使い所を紹介しているので、そちらを参照のこと。



こんなこと、よくあるよね（泣）

立ちか?しゃがみか?

攻め方の解説にいく前に、武器の有無について少々。

大した差はないのだが、しゃがみBの対空としての信頼性、立ちBにキャンセルがかかる、などから基本的に武器は装備したほうがいいようだ。

では本題に戻って攻め方を解説しよう。

まず跳び込む時はB（武器の有無でるタイミングが違うので注意）、ちょっと遠いかなと思ったときはDで跳び込む。ここからが重要。

着地後にB－Dとつなぎながら相手の状態を見て…。

●ヒットした

ヒットした時はそのままB（つまりB－D－B）につなぎ、最後のBにキャンセルをかけて瞬殺烈火の鬼神斬を入れよう。

真息吹モードor超力ゲージMAXなら（MAXじゃなくてもつながるが攻撃力が弱いため）最後を超力必殺の破邪霊波動にしても可。

画面端ならB－D－Dとつなぎ（つまりB－D－B－D）相手を浮かせ、武Bで拾い、さらにキャンセルをかけて破邪霊波動につなげよう。

真超力が出せる状態ならば最後を大日遮那招来に変えれば超破壊力だぞ。

●立ちガードされた

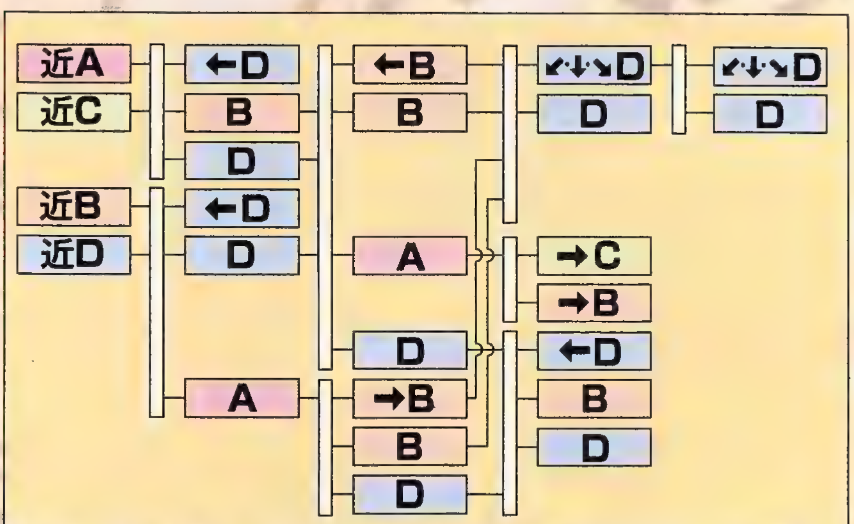
立ちガードの場合はB－レバー下D（つまりB－D－B－レバー下D）とつなぐ。

最後のレバー下Dは下段なので立ちガードにヒットするはず。読まれてガードされたら以上。



足元がおるすですよ。

鳳凰コンビネーション分岐表



ヒットした場合は小さく浮くので、破邪霊波動を入れよう。

画面端でヒットした場合は、浮いた相手を武Bで拾い、さらにキャンセルをかけて破邪霊波動を入れる。真超力が出せる状態ならば、最後を大日遮那招来にすれば、これまた超破壊力だ。

●しゃがみガードされた

しゃがみガードの場合はD－レバー後D（つまりB－D－D－レバー後D）とつないでいこう。

あらあらっ、よろけちゃってなさけない。

このコンビネーションは3番目（2番目のDが2段技のため段数的には4段目）にあるDが中段なので、しゃがんでいる相手を潰すのはもちろん、ガードされた場合も最後のレバー後で間合いが開くので、そう簡単に反撃されることはない便利なコンビネーションだ。

しゃがみかどうかの判断速度に自信のない人は、常にこのコンビネーションを使っていき、相手に立ちガードするクセをつけさせ、いきなり下段を狙って体力をごっそり減らしてやるというのも、1つの戦法だ。

1度はきめたい激ムズコンボ

ここからは、あまり実戦向きではないが、1度はきめたいカッコイイor超破壊力の連続技の紹介だ。

●D投げ－武B－大日遮那招来

操作的難易度は低いが、自分が画面端近くにいないと入らないという条件付き。まあこの程度なら実戦投入できるかな？

●A－B－Bキャンセル B＋C…武B－D－武A－レバー前B

素手スタートで最後が闇コンボにつながるカッコイイ連続技。しかし難易度のわりには、ダメージは1ゲージちょいしか減らないので、なんか損した気が…。

ほーおーほーおーだいにち…カッコイイんだけどね～。

●B－D－Bキャンセル B＋C…武B－D－武Bキャンセル破邪霊波動

これも素手スタート。超力ゲージを少し溜めておけば、コンビネーション中にMAXになり霊波動がフルパワーできまって、体力の4分の3ぐらい減らすことができる。

この連続技は船橋市のPNビックサウンドじぇにふぁーさんからの情報に少しアレンジを加えたものだ。どうもありがとう。ちなみに技名はデッドリー霊舞だそうだ。

●B－D－Bキャンセル B＋C…武B－D－武B－D…武Bキャンセル大日遮那招来

操作的難易度が高い上に、真超力が使えて、相手が画面端、さらにカムイ・雷牙・霞以外（最後をAキャンセルにすればこの3人もOK）という条件付き。

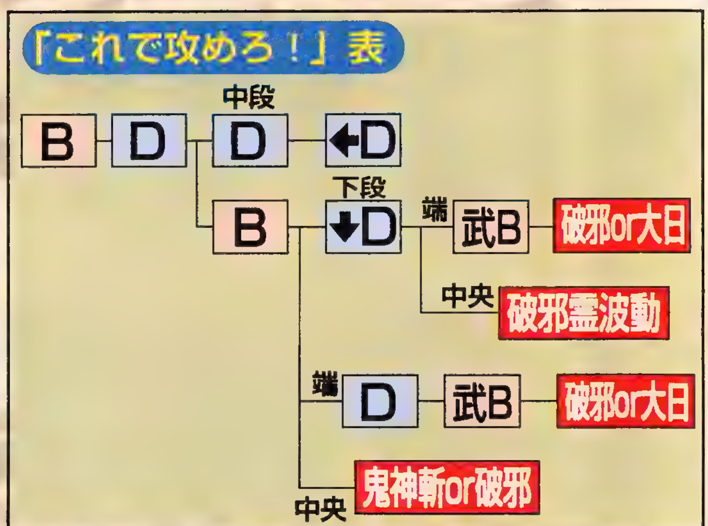
だが、きまれば体力MAXからでも死なすことができる超超破壊力。実戦でできたら大したもんだ。

しあわせ感じるこの瞬間！

このへんが名前の由来か？

鳳凰	
空閃光（くうせんこう）　←溜め→＋P(武)(素)(無)	
地裂閃（ちれつせん）　←溜め→＋K(武)(素)(無)	
鳳凰天舞（ほうおうてんぶ）　↓溜め↑＋K(武)(素)(無)	
コマンド投げ　←→↘↓＋B	
瞬殺烈火　鬼神斬(きしんざん)邪鬼殺(じゃきさつ)餓鬼殺(がきさつ)魔鬼殺(まきさつ)	
←↙↓↘→＋P・↓↘→＋P・↓↘→＋P(武)(素)(無)	
超力必殺　破邪・霊波動（はじゃ・れいはどう）　↓↙←→＋AB(武)	
真超力　大日遮那招来（だいにちしゃなしょうらい）　←↙↓↑＋AC	
闇超力：無双太陽剣（むそうたいようけん）　→↘↓↙←→↘↓＋AC(武)	
闇コンボ：鳳凰飛翔（ほうおうひしょう）　(近)D－D－A－→B(武)(素)(無)	

特殊技			
内獅子掌（ないじししょう）	(武)・(無)→A	安仁羅（あにら）	←D
烏枢沙撃（うすさげき）	(武)→A	毘琉瑠投（びるらとう）	→B投げ
毘沙門撃（びしゃもんげき）	武→B	阿修羅転放（あしゅらてんほう）	→D投げ
跋折羅（ばさら）	→C	迦樓羅弾（かるらだん）	空中→B投げ
波夷羅（ばいら）	←C	菩薩掌（ばさつしょう）	←→↘↓＋B



なんと7月25日発売のゲーメストワールド（今でてるやつね）で闘姫伝承特集をくんでいるぞ。攻略じゃないけどテクモさんからいただいた多量の描き下しイラストを使用し、闘姫伝承ファン必見の内容なのだ。幸か不幸か、珍しいことにゲーメスト本誌の闘姫伝承担当ライターたちが記事を書いているらしい。どうなりますことやら!?

ゲーメストワールドも見てね

闘姫伝承 ANGEL EYES

ライヤとちび子、2大人気キャラの対戦攻略なのだ。

対戦攻略 しびれるぜ ライヤ

機動力抜群!空を地を駆けて撹乱し、決めろ!電光石火の拳!

担当：ギィ

電光石火コンボ集

まずはいきなりだが、実用的な連続技をいくつか紹介しておこう。ライヤは単発の攻撃力が低く、コンボをたたき込んでなんぼのキャラなのでせっかくのチャンスにベストの連続技を決められなければお話にならない。

●しゃがみ小P↓しゃがみ小K↓しゃがみ大P(2段目キャンセル）↓小雷神・登龍寧怒

跳び込みから、空ジャンプから、相手のちょっとした隙などにたたき込んでいきたいのがこの連続技。

雷神・登龍寧怒は当たりが浅いとダウンさせることができずに反撃を受けてしまう。

そこでしゃがみ大Pの2段目で浮かせてからキャンセルをかけ、空中で当てるようにしよう。

雷神・登龍寧怒のあとさらに追い打ちが可能だが、総ヒット数は9ヒットまでという制限がある。

例としてガードキャンセルや対空で直接、雷神・登龍寧怒当てて3ヒットした場合、

●雷神・登龍寧怒↓ジャンプ小K↓大K↓2段ジャンプ小K↓大P↓大K↓小雷神・登龍寧怒

雷神・登龍寧怒後のジャンプはレバー入れっぱなしでOK。小Kは焦らずにジャンプ頂点付近で出すようにしよう。

最後の雷神・登龍寧怒はキャンセルでも着地してからでもOK。もちろん連続技からつなげる場合は9ヒット以内に収まるように調整していこう。一応空中投げを組み込むこともできるが激ムズ。



雷神・登龍寧怒が当たったらレバー斜め上入れっぱなしでジャンプ、



落ち着いてジャンプの頂点付近で小K、



すぐに大K、



ヒット数が少ないようなら2段ジャンプからさらにもう1セット入れて、



安定は着地と同時に小雷神・登龍寧怒。

また、ライヤにとっては空中で始まる開幕も意外な連続技チャンス。

●（空中で）小P↓小K↓大P↓小雷神・登龍寧怒

実はこれでいきなりゲージの7割をもっていくことができてしまう。空中雷神・登龍寧怒はガードされても隙がないので毎回狙ってもかまわないぞ。

最後は超必殺技を組み込んだもの。

●しゃがみ小P↓しゃがみ小K↓しゃがみ大P（2段目キャンセル）轟裂・閃光波

轟裂・閃光波自体の威力、ヒット数は下がってしまうがさすがに威力は高い。ライヤはピンチにならなくともゲージの溜まるまれなキャラ。チャンスには確実に決めていこう。このほかにもキック投げから、

●垂直ジャンプ小P↓小K↓



開幕でこんなに減らされた日にゃあ…。



小P小K大Pで浮かせたら、



キャンセル「轟裂！閃光波一っ！」

大P→大K→サマーソルトが連続技になる。キック投げ自体も跳び込みから連続技にすることが可能。威力も高いので狙っていく価値はあるぞ。

一応ホーミングジャンプからの流れをすべて並べると、

●HJ小K→大P→大K→しゃがみ小P→しゃがみ小K→しゃがみ大P（2段目キャンセル）→小雷神・登龍寧怒または轟裂・閃光波（計10／14ヒット）

即死こそしないものの余裕で8割もっていくコンボだ。

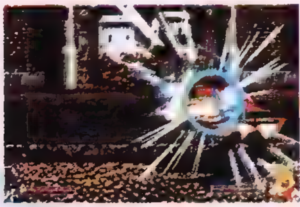
攻めの基本は空中から

ライヤは恵まれたスピードと多彩な空中技でひっかき回し、コンボを決めていくのが基本だ。

ホーミングジャンプからの攻めは、レバー下入れ小キック→レバーニュートラル大キックの2段がベスト。ここから着地でしゃがみ小P、連続技につなぐのが基本。もちろんこれをすべてくらってくれるわけではないので、この段階で相手によって行動を決めていくのだ。



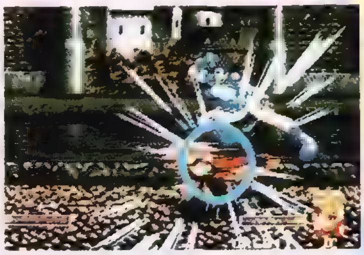
このレバー下入れ小キックが強いんだ、これが。



で、攻撃範囲の広いニュートラル大K。欲張らずにこの2段を使っておこう。

まずホーミングジャンプの段階でガードキャンセルをかけてくるような相手には小K→大Kキャンセル小雷神・登龍寧怒。ガードキャンセルをかけられても無敵時間の差でまず勝つことができる。ガードされても隙がないのも大きい。

とりあえずガードで安定している相手や地上技にガードキャンセルを狙ってくる相手には、そのまま間髪入れずに前ジャンプすれば、背の小さいキャラ（ライヤ、ちび子など）にしゃがまれなければレバー下大キックでめくることができる。堅い相手にはかなり効果的だ。



めくりが趣味の貴方もこれで安心。連続技を決めろ。

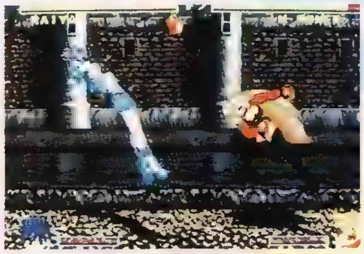
めくらずともジャンプによるフェイントも効果的。ジャンプを落とそうとする相手にはバックジャンプですかし、大K雷光弾やホーミングジャンプからの連続技をたたき込むのもいい。

なかなか手を出してこない相手には2段、3段のジャンプで頭上を往復するなどの撹乱もいい。このとき、フェイントとしては空中停止よりも空中雷神・登龍寧怒のほうを使おう。全く隙がなく、この後自由に行動できるぞ。

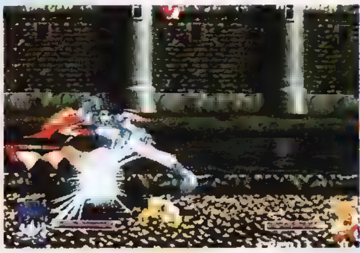
ホーミングの欠点はダッシュでカバー

こういったホーミングジャンプからの攻めも、相手が地上にいてこそのもの。相手も暴れているようだとなかなかホーミングジャンプがかみ合わず連続技を決めることなどとても無理。

同じタイミング、間合いでホーミングジャンプしがちな相手には小K→大Kにキャンセルをかけて雷神・登龍寧怒だ。空中ヒットしても威力は十分だし、ガードされても隙はないに等しい。



ホーミングジャンプに対してバックジャンプすると、



いい感じになります。突っ込むだけが能じゃないぞ。

バックジャンプというのも意外と使える手。相手がホーミングジャンプをしていた場合、ちょうどジャンプ攻撃が当たる位置に誘い込むことができる。

相手がホーミングジャンプしていなかった場合は空中ダッシュに切り替える。

このバックジャンプ→空中ダッシュはホーミングジャンプで引っかかってしまう飛び道具も、跳び込むことができるので意外と重要。

また、ライヤ、ちびこのように背が小さく、ホーミングジャンプではしゃがまれるとジャンプではしゃがまれると頭上を通過してしまうような相手に対してホーミングジャンプ代わりに使っていくのもおすすめだ。

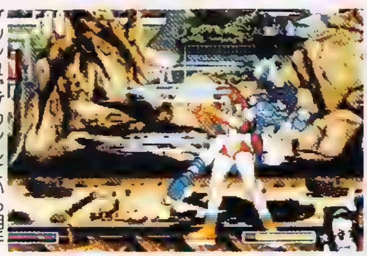
空中ダッシュだけでなく、地上のダッシュ中の攻撃も空中技になるというのも密かなポイント。さすがにしゃがみガード不可ということはないが、ダッシュ（大キックキャンセル）雷神・登龍寧怒などは奇襲として最適。雷神・登龍寧怒も空中のものと同じく着地の隙がなく、反撃を受ける心配もない。



長くて早いスライディング。でも威力は雀の涙。

また、ダッシュ始め+レバー前斜め下+大Kでやたらとリーチの長いスライディングを出すことができる。威力は小さいが下段を意識させるのには使えるぞ。

ジャンプ、連続ジャンプ、ホーミングジャンプ、ダッシュ、空中ダッシュを駆使してライヤの機動力を十分に生かした攻めで撹乱しよう。



ダッシュでダウンしている相手の反対側へ。こんなこともできるのだ。

実は待っても強いんです

ライヤの待ちには2タイプある。空中で雷光弾、雷神・登龍寧怒で逃げつつ迎撃するものと、ガードキャンセル雷神・登龍寧怒狙いのものだ。

空中待ちのほうは大雷神・登龍寧怒で空中に停滞しつつ、ここと思うところに雷光弾を撃ち込んでいく。もちろん雷光弾は地上で撃ってもかまわない。ホーミングジャンプしか狙っていないような相手はこれだけで近づくこともできないぞ。超必殺が使えるのなら雷光弾→轟裂・閃光波というコンビネーションもわりと強烈だ。

ガードキャンセル待ちはただ待てばいいというものではない、闘姫伝承の攻めはそんなぬるいもんじゃないぞ。

相手が攻撃してきそうなポイントでちょっと待ってみるという感じだ。

ガードキャンセルに使うのはもちろん雷神・登龍寧怒。

できれば5ヒットするうえ、追い打ちもかけやすい大を使いたいところが密着できないとダウンさせることができず、反撃を受けてしまう。大はジャンプ攻撃や突進技に対してのみ使っていくようにして、地上の攻撃に対しては小を使っていこう。もちろん当たったら、ジャンプ小K→大K…の追い打ちで大ダメージを与えてやれ。



そもそも跳び回っている相手にはホーミングジャンプはそう当たらない。



1回のガードキャンセルでこのダメージ。強烈。

対戦攻略

テクモさんからの描きおろしイラスト有！

ちび子

勝利至上主義もこのページだけはお休み。だってやりたいこといっぱいあるんだも～ん！負けたら100円入れればいいだけだし（泣）やっぱり友達はCPUだけかも～（笑）。でも「止まらないよ～」（ハカ）。

マジで破産しかかっている担当　珈琲　りーく

最初にことわっておくが、この記事は勝つことを最優先事項としていない。勝つことを目的としてその過程を楽しむ、という対戦プレイヤー間の不文律を私は支持しているが、闘姫伝承に関しては、あえてこの不文律を破らせていただく。そのほうがこのゲームを楽しめると思うからだ。

もちろんこれは闘姫伝承の楽しみ方の1つの例に過ぎないので、他人のプレイにケチをつける気はない。ゲームの中で相手が何をしようが自由なのである。

飛び道具を追いかける

ちび子の面白さは飛び道具をホーミングジャンプで追いかけれるところだ。

ちび子の持っている飛び道具は大玉あたっくと炎のちびスパイク、ス～パ～ちび子玉の3種。このどれもがホーミングジャンプで追いかけることができる。

●大玉あたっくを追いかける

相手に跳び越されにくく、対空にすらなる強力な飛び道具の大玉あたっく。この出されているだけで嫌な飛び道具をさらに追っかけるのだ。

ほぼ端々で大の大玉あたっくを出し、すぐにホーミングジャンプで追っかける。ここからこちらにとって都合のいい状況の種類は3通りある。

①大玉あたっくがヒット

相手はくらい状態のままふっとぶので、そこに連続技をたたき込む。空中時の基本連続技である、空中大K（3ヒット技）から小な・わ・ち・びが良いだろう。

②大玉あたっくを地上でガード後相手がじっとしている

ガードを上下に振りつつ連続技を狙う。空中小P→空中レバー下小P→しゃがみ小Pの連携でガードを崩そう。空中小Pは2ヒット技だが1段目でも空中レバー下小Pでキャンセルをかけられるので、立ちガード不可技の段数をある程度変えることができる。ダイレクトに空中レバー下小Pから入ってもいい。

この連携を相手が立った状態でくらってくれたら、しゃがみ小Pから近立ち大P→近立ち大Kキャンセル大どか～んパンチ→追い打ち、をたたき込んでやろう。相手がしゃがんだ状態でくらってくれたら、しゃがみ小Pからしゃがみ小K→しゃがみ大P→近立ち大Kを入れていく。この場合最後の技を近立ち大Kではなくしゃがみ大Kにして、追い打ちやホーミングジャンプで追っかけるという手もある。

③大玉あたっくを空中でガードしている

これはもちろん空中投げしてやろう。空中投げは大Pでも大Kでもよいが、違う技なのでどちらも見ておこう。

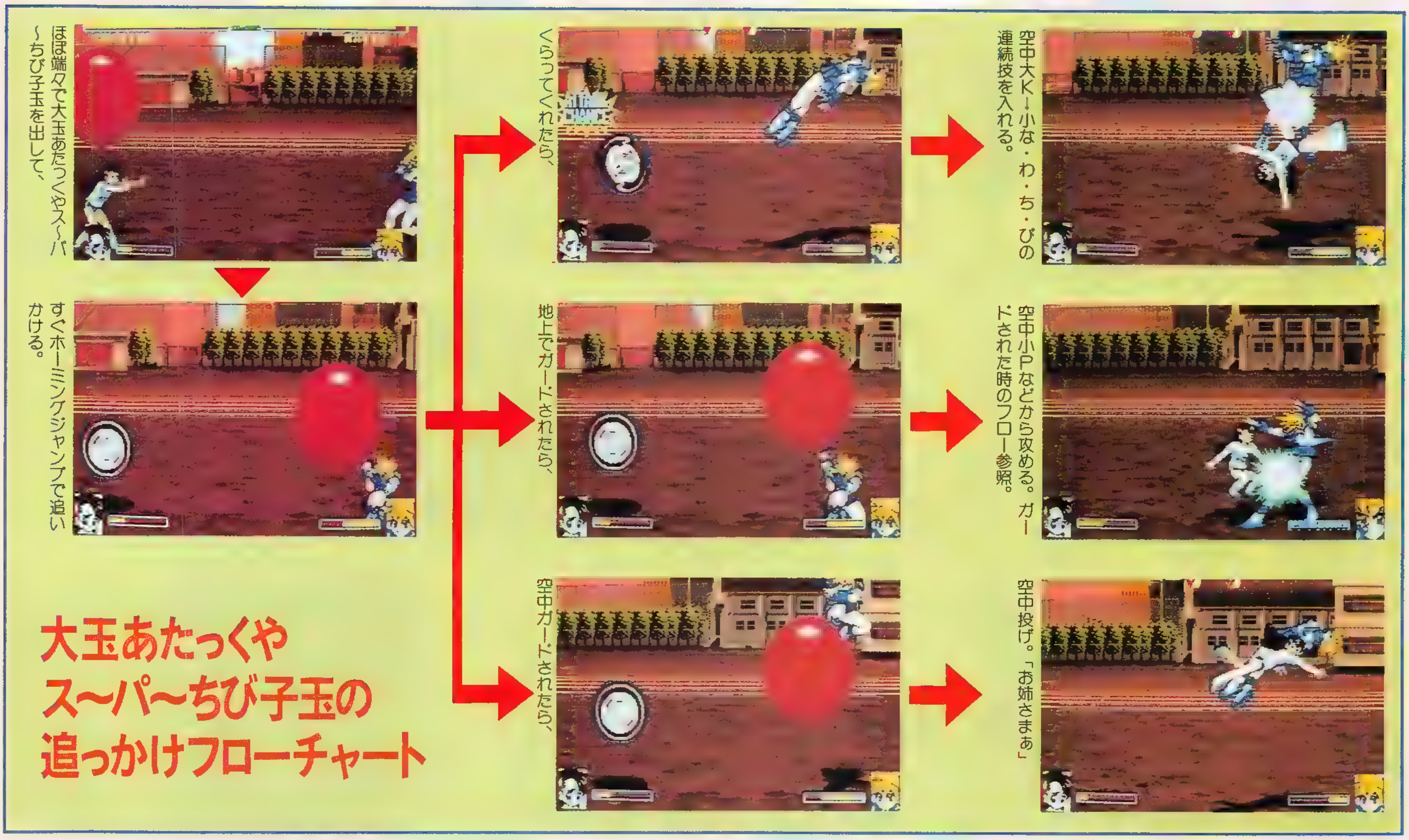
●小炎のちびスパイクを追いかける

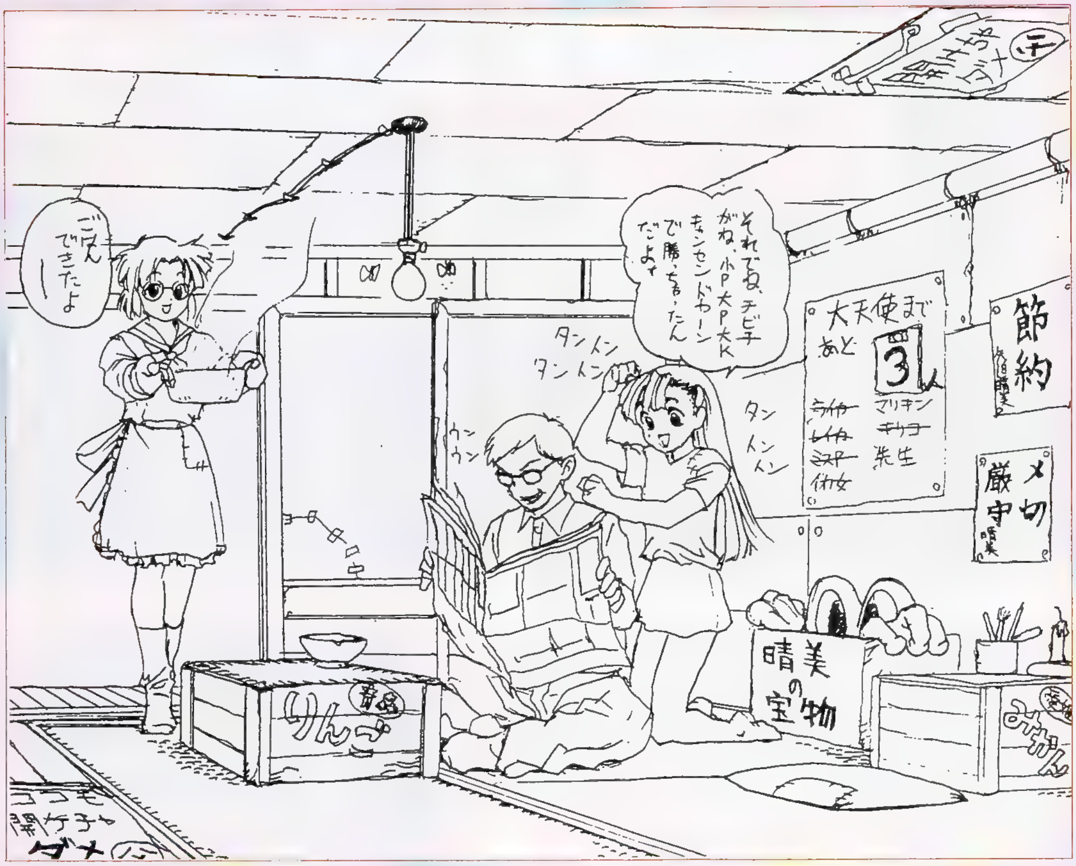
大玉あたっくは大玉をガードさせてからホーミングジャンプで攻撃するまでに少しタイムラグがあるため、そこに割り込まれやすいという欠点を持つ。それに比べ小炎のちびスパイクは状況限定ながら飛び道具を追い抜くことができるのだ。

その状況作りはアタックチャンスから始まる。しゃがみ大Kなどからアタックチャンスの追い打ちを入れたら2段バックジャンプして小炎のちびスパイクを出し、その硬直がとけたらすぐ空中でホーミングジャンプするのだ。ここから先はガードされた時のフローチャートを見てもらおう。ただし、ホーミングジャンプからの攻撃がヒットしてしまうと、後ろからきたちびスパイクによって相手は燃えてしまうぞ。

●ス～パ～ちび子玉を追っかける

ちび子玉は恐怖の削り技だが、ホーミングジャンプで追っかければさらに恐ろしい技になる。ちび子玉もちびスパイク同様、飛び道具をホーミングジャンプで追い抜けるのだ。ちび子玉の場合ホーミングジャンプの前にも飛び道具があるわけだから、相手にとっての嫌さはちびスパイクの比ではない。





イラスト／テクモ

対ホーミングジャンプ

強力なホーミングジャンプ(以下HJ)はちび子だけのものではない。HJへの過程や、HJからの攻めはキャラごとに違うが、相手の攻めにはほぼ間違いなくHJがからんでくるだろう。

そのHJを落とすことができれば、戦いの流れはガラッと変わる。相手はHJの素早さゆえに、HJからの攻めをフローチャート化してしまわざるを得ない。この状態ではフローチャート内にあることには対応可能だが、それ以外の状況になるといきなりパニックになってしまう。この一瞬の隙をつければ、攻勢に転じることができるのだ。

ライヤや、上級者のHJは、わかっていても落とせない場合が多いので、空中ガードしつつのバックジャンプなどで逃げるほうが良い場面もある。しかし不用意なHJなら落とすことは十分に可能だ。

ちび子の対HJ用のおすすめ技は5つ。一つ一つの使い方を見てもらおう。

○遠立ち大K

地上の相手には届かないので普段はまったく使えないが、対HJには頼りにしたい技。2ヒットすれば超減るし、アタックチャンスも出る。後述のしゃがみ大Pよりは横方向に強いので、横から跳んでくるHJに使おう。

○しゃがみ大P

ダメージはたいしたことないが、近距離技になったりしないので、上からの攻撃に向いている。ヒットした相手がくらいから復活した瞬間HJしてくるのは嫌だが、その場合は1段目に大玉あたっくでキャンセルをかけておけばよい。

○しゃがみ小P

相手がHJ中早めに技を出してきている場合に特に有効なのがしゃがみ小Pだ。ただし何度も言うようだが、ライヤのHJレバー下小Kにはまったく歯が立たないので注意しよう。ライヤ以外にも通用しないことも多いが、困った時に意外に頼りになる。立ちガードするよりはましだろう(ギャグではない。念のため)。

○どか〜んパンチ

しゃがみ小Pの時とは逆で、相手がHJから遅めに打点を下げて技を出してきている場合に有効。早めに出して相手が技を出す前に落としてしまおう。

○大大玉あたっく

相打ち覚悟で出す。上にも判定があるので、実はかなり頼りになる。ただし相手が技を早めに出しているとはねかえされてしまうこともあるので注意しよう。

以上、対戦ちび子の攻めと受け、わかってもらえたかな。闘姫伝承のようにスピードの早速いいゲームでは、フローチャート化した動きが猛威をふるうが、フローチャート化しなくてはキャラを制御しきれないという側面も持っている。無茶苦茶に動いているように見える相手も、実は相手なりの得意な状況からフローチャートで攻めてきているのだ。その流れを切ってやれば、相手は必ず隙を見せるはず。その隙を見のがさず攻めていければ、闘姫伝承対戦の醍醐味を味わえるのだ！

飛び道具を地上でガードされた時のフローチャート

- 大大玉あたっく／小炎のちびスパイク／スーパーちび子玉 → 飛び道具撃ってすぐホーミングジャンプ
  - 空中小P → 空中レバー下小P → 着地してしゃがみ小P
  - 空中レバー下小P → 着地してしゃがみ小P
  - 着地してしゃがみ小P
    - 相手が立ちくらい → 近立ち大P — 近立ち大K キャンセル 大どか〜んパンチ
    - しゃがみくらい → しゃがみ大P → 近立ち大K／しゃがみ大K
  - 空中大K→小な・わ・ち・び



ロックマンが必殺技を覚えて帰ってきた!

ROCKMAN 2 THE POWER FIGHTERS

©CAPCOM

前作から華麗にリニューアルして帰ってきたロックマン。ちなみにデューオとは、PS,SSのロックマン8に登場する新キャラクターらしい…。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

さて、前回に引き続いて、今回もロックマン2の紹介をしていこうと思う。

このロックマン2は、前作同様、家庭用のロックマンに登場した手強いボスたちが一堂に会し、次から次へと出てくるボス戦オンリーのアクションゲームだ。

家庭用のロックマンをプレイしたことのある人は、出てくるボスたちを見ると懐かしいボスが出てきたりしてうれしいカモ。もちろん、家庭用をプレイしていなくても楽しめるようにできているから、全然その辺は心配しなくてもいいぞ。

ロックマン2に登場するボスキャラたちは、家庭用とは違った新たな攻撃法をマスターしてリニューアルされているので、ボスたちがどのような攻撃を仕掛けてくるのかも注目したいポイントだ。

前置きが長くなったが、ではこの辺で、新システムあたりを見ていこうと思うぞ。

ボスの弱点がわかりやすい!

前作のロックマン・ザ・パワーバトルにおいて、各ボスキャラにはそれぞれ固有の弱点が設定されていたのを覚えているだろうか?

ボスキャラたちには、それぞれの属性によって（火には水、というように）弱点となる武器が設定されていた。

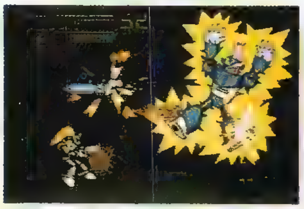
この弱点となる武器は、他のボスキャラから奪わなくてはならなかったので、どのボスから倒していくかが重要な攻略ポイントとなっていたのである。そして今回もこの弱点システムは継承されているぞ。

しかも、今回の弱点システムは、そのボスに対して弱点の武器を当てると、とてもハデな演出が付くようになっていて非常にわかりやすくなっている。見たら一発で弱点とわかるうえに、ハデにボスが吹っ飛ぶから、爽快感もバツグンな物にパワーアップしているのだ。

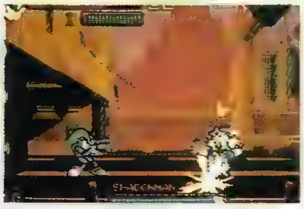
ボスに対する弱点攻撃の効果も、前作より効果絶大に設定されているようなので、今回の攻略のポイントとなりそうな予感。

ボスの弱点システムがわかりやすくなった!!

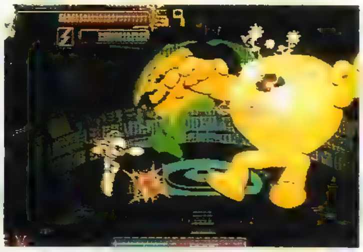




弱点の武器で攻撃するとこのようにハデな演出がある。



各ボスには特定の武器が弱点に設定されているのだ。



すべてのボスの弱点を覚えて攻略しよう。

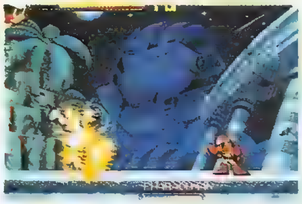
ボスのモード変換もわかりやすくなった!

これもまた、前作からあったシステムだが、ボスにある程度ダメージを与えると、ボスの攻撃モードが変化するのを覚えているだろうか?

ボスは、だいたい体力が半分以上奪われると、攻撃方法や動きのパターンがガラリと変わって、怒りモードに突入するのである。

今回、このモードの変換が、画面の暗転＋効果音によって、すぐにモードが変わったと判断できるようになったのだ。

これでもう、いつモードが変わるか覚える必要はなくなったかな?



ボスにある程度ダメージを与えると…、



このように画面が暗転して、モードが変わったとわかる。

しかし、今回のボスたちは、前にも増してモードが変わってからの攻撃が激しくなっているぞ。とりあえず、モードが変わったらそれは注意信号だと思って注意したい。

中には、第2モード専用の武器を持っているヤツなんかもいて、かなり手強そうなカンジ。



中にはこのように武器を持ち出すヤツまでいるぞ。

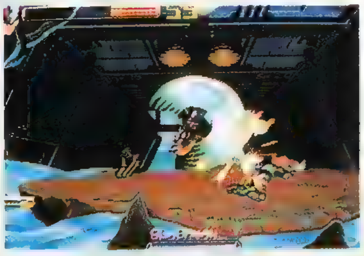
ロックマン、必殺技を覚えてさらにパワーアップ!



そう、今回のロックマン2の新システムで一番に注目したいのがこの"必殺技"。

ついにロックマンが必殺技をマスターした！いつでも強力な必殺技が放てるので、これでボスたちを一網打尽だ！

ロックマンたちの必殺技は、ロックマン、ブルース、フォルテ、デューオの4人のキャラクターにそれぞれ固有のものが用意されていて、それぞれの必殺技が特徴あるものになっているぞ。



必殺技を使っていくのがポイントになりそうだ。

つまり、4人いるキャラクターのどれを選択するかが、ますます重要な攻略ポイントになること請け合いってことだ。それぞれの必殺技の効果を見極めて、どのキャラクターを選択するか考えようね。

必殺技の出し方

必殺技の出し方は、Aのショットボタンを一定時間押しっぱなし（溜め）にして、そのあとレバーを上に入れてボタンを離すと出すことができる。溜めが必要なので、いつでもどこでもというワケにはいかないね。



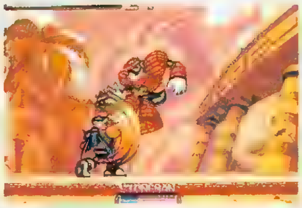
Aボタンでショットを溜めて…、



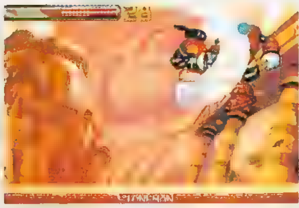
レバー上+溜め開放で、必殺技が出る！

必殺技の種類は、ロックマンが対空系（昇龍拳系?）の「ロックアッパー」、ブルースが前方攻撃「ブルースストライク」、フォルテが対空（サマーソルト）の「クレッセントキック」、デューオが打ち上げアッパー系の「アッパー→デューオナックルコンボ」となっているぞ。

中でも注目したいのは、デューオのナックルコンボで、これは初めアッパーでボスを浮かせてから、ジャンプボタンを押してジャンプしてショットボタンで、自分で追い打ちをするという連続技の必殺技なのだ。



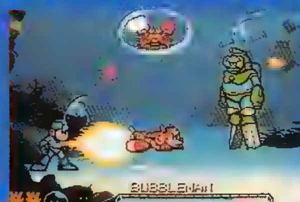
デューオのナックルコンボ。まず打ち上げアッパーから…、



ジャンプしてさらにジャイアントナックルで2ヒットコンボ。

他のキャラのは比較的スタンダード。スタンダードな3人か、ちょっと特殊なデューオか？悩んでみたいところだ。

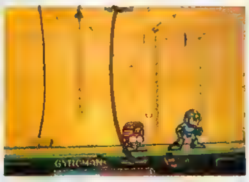
キャラクターごとに違った"お助けキャラ"登場!!



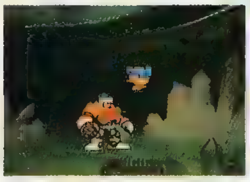
さあ、今回のポイントとなる新要素、その2が、このお助けキャラの存在である。正式には"サポートメカ"という。

これは前作にはなかったが、家庭用のロックマンシリーズにおいては、ロックマンたちのお助けキャラとして活躍してくれている奴らばかりなので、ロックマンを知っている人なら、このお助けキャラ、どっかで見覚えがあるんじゃないかな？

基本的に、このお助けキャラたちは、いつでも助けてくれるワケではなくて、お助けキャラのアイテムを取ったときのみ、助けに来てくれる。お助けアイテムはボスを攻撃していると出てくるぞ。



お助けアイテムはボスにダメージを与えると出て来るぞ。



アイテムを取ると、お助けキャラ登場だ。

お助けキャラは、アイテムを取ってから一定時間のあいだだけ、プレイヤーの手助けをしてくれる。この手助けの方法は、出てくるキャラによって違い、出てくるキャラは使用しているキャラクターによって決まっているのだ。

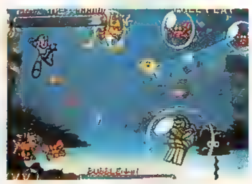
具体的には、ロックマンがロボット犬のラッシュ、ブルースが鳥のビート、フォルテが狼のゴスペル、そしてデューオにはブルースと同じくビートがお助けキャラとして登場する。

犬のラッシュは、家庭用と同じく大ジャンプ用の台になったり、体当たりをしてくれる。

鳥のビートは、体の周りにバリアを張って、一定時間無敵状態にしてくれる。

ゴスペルは、援護のショット&体当たり。

攻撃力ではゴスペルが一番だが、バリアの無敵は捨てがたい。ラッシュの大ジャンプも必要な場面がありそうである。ここでもまた、どのキャラクターを選ぶかがポイントになると思うぞ。



犬のラッシュはジャンプ台になってくれるのだ。



狼のゴスペル。ショット&体当たりで援護攻撃してくれる。

体力回復アイテムはなくなった

サポートキャラのアイテムも含めて、アイテムのたぐいはボスに攻撃しているとたまにボスから出てくる。

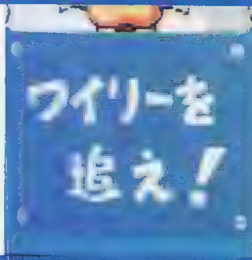
アイテムは、体力回復アイテム、武器回復アイテム、サポートキャラアイテムの3つである。武器回復の"武器"とは、ボスから奪った武器の使用回数を回復してくれるアイテムだ。

なので今回は、面クリアごとの体力回復はなくなってしまった。代わりにボスから体力回復アイテムを奪うしかないぞ。

体力アイテムを出す法則なんかもポイントになりそう。



体力回復はボスが出す。取りのがすな！

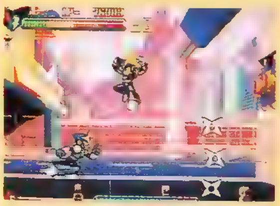


コース1「ワイリーを追え!」

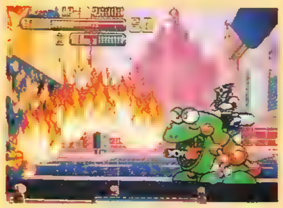
　ロックマン2は、基本的には前回と同じく3つのコースに分かれたマルチストーリー形式になっている。今回はこの3つのコースに、それぞれ目的のようなストーリーが付いて、その目的に沿って戦いを繰り広げるようになったのだ。それぞれのコースでは、6体のボスキャラたちが待ち受けていて、プレイヤーの行く手を阻む。6体のボスを倒すと、ワイリー秘密研究所で大ボスとの戦いになるのだが、この大ボスもまた、各コースごとに別々のボスが出現するようになっているぞ。
　今回はそのうちの「ワイリーを追え!」コースと、「ロールを救え!」のコースの前半6体のボスを紹介しよう。前作で見たことのあるボスたちも、そのほとんどが攻撃パターンを新しくリニューアルしているので、前作と同じようにとはいかないのだ。



シャドーマン

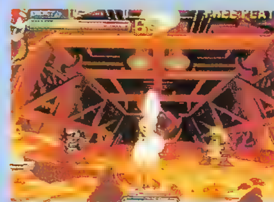


シャドーマンの手裏剣攻撃だ。

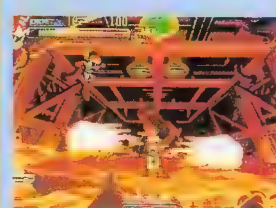


モードが変わると、何とガマのメカを出してきて攻撃してくる!

ヒートマン

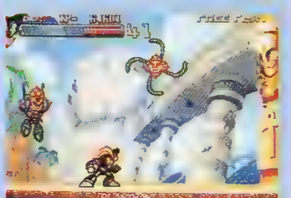


ライターの形をしたヒートマン。炎で攻撃してくる。

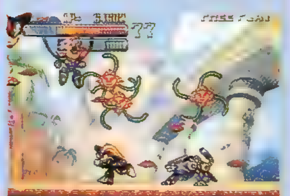


炎だから、水が弱点かな?アイテムを使って攻撃してみよう。

プラントマン

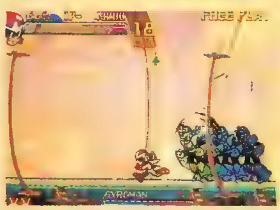


これまた前作にいたプラントマン。今回もザコを出してくる。



今回のザコは数が多い!放っておくとやっかいだ。

ジャイロマン



前作でも登場したボス、ジャイロマン。再び空中戦だ。



攻撃パターンが激しくなっている!避けられるのか?

ケンタウロスマン



馬の脚を持ったケンタウロスマン。大きくて強そうだ。



モードが変わると槍を持ち出して攻撃してくる。

バブルマン



バブルマンとの対決は、水の中だ。



ザコのカニが入った泡を出して攻撃してくる。

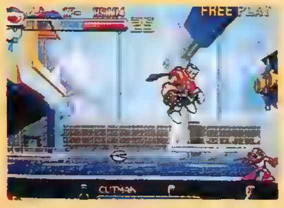
ロールを救え！

コース2「ロールを救え！」

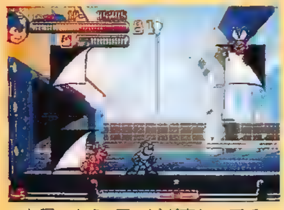
２番目のコースは、さらわれてしまったロールを助けにいくのが目的のコースだ。こちらのコースのほうも、手強いボスたちが待ちかまえているぞ。
　このコースでも、前作にいたボス、カットマンや、スラッシュマンなどがいるが、ここでもまた前作になかった攻撃をしてくるから、どんな攻撃をしてくるか見物だぞ。各ボスたちの弱点を見極めて、倒していく順番を考えていこう。
　このボスたち６体を倒すと、「ワイリーを追え！」とはまったく違った中ボスが出てくる。この中ボスたちは次回以降に紹介していこう。メカドラゴンやイエローデビルなどのお馴染みボスたちが、ロックマンたちをいまや遅しと待ちかまえてるのだ。
　中でもエレキマンとダイブマンの攻撃は強力！必見だ。



カットマン

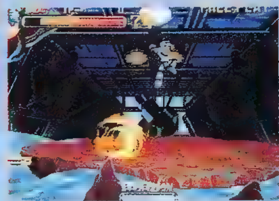


カットマンは相変わらずハサミのブーメランの攻撃のみ。

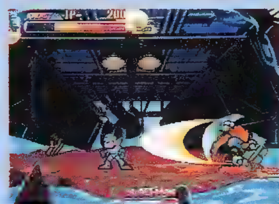


…と思ったら、モードが変わってチョキチョキと背景に隠れてしまったぞ。

スラッシュマン

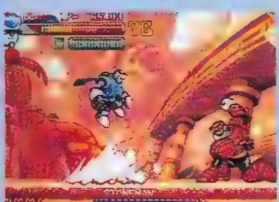


スラッシュマンとの対決。このステージはどこなんだ？

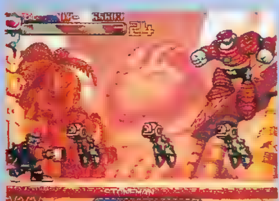


前作の鋭い三角跳びも健在だ。

ストーンマン



ストーンマンのパワーストーンは当たると吹っ飛ばされてしまうぞ。

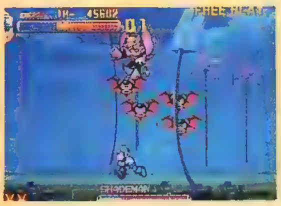


写真ではザコを呼んでいるが発売版ではジャイアントスイングが炸裂!!

シェードマン



シェードマン。前作のように超音波を反射させてくるぞ。



モードが変わると、コウモリのザコを飛ばしてくる。

エレキマン

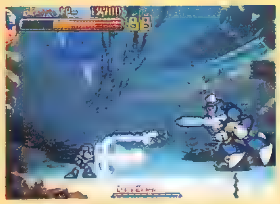


エレキマンのカミナリ攻撃。当たると痛そうだ。

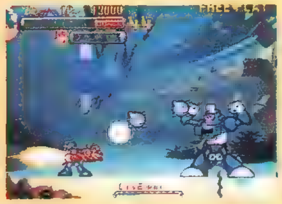


地を這うカミナリ。これはどうやって避けるんだ!?

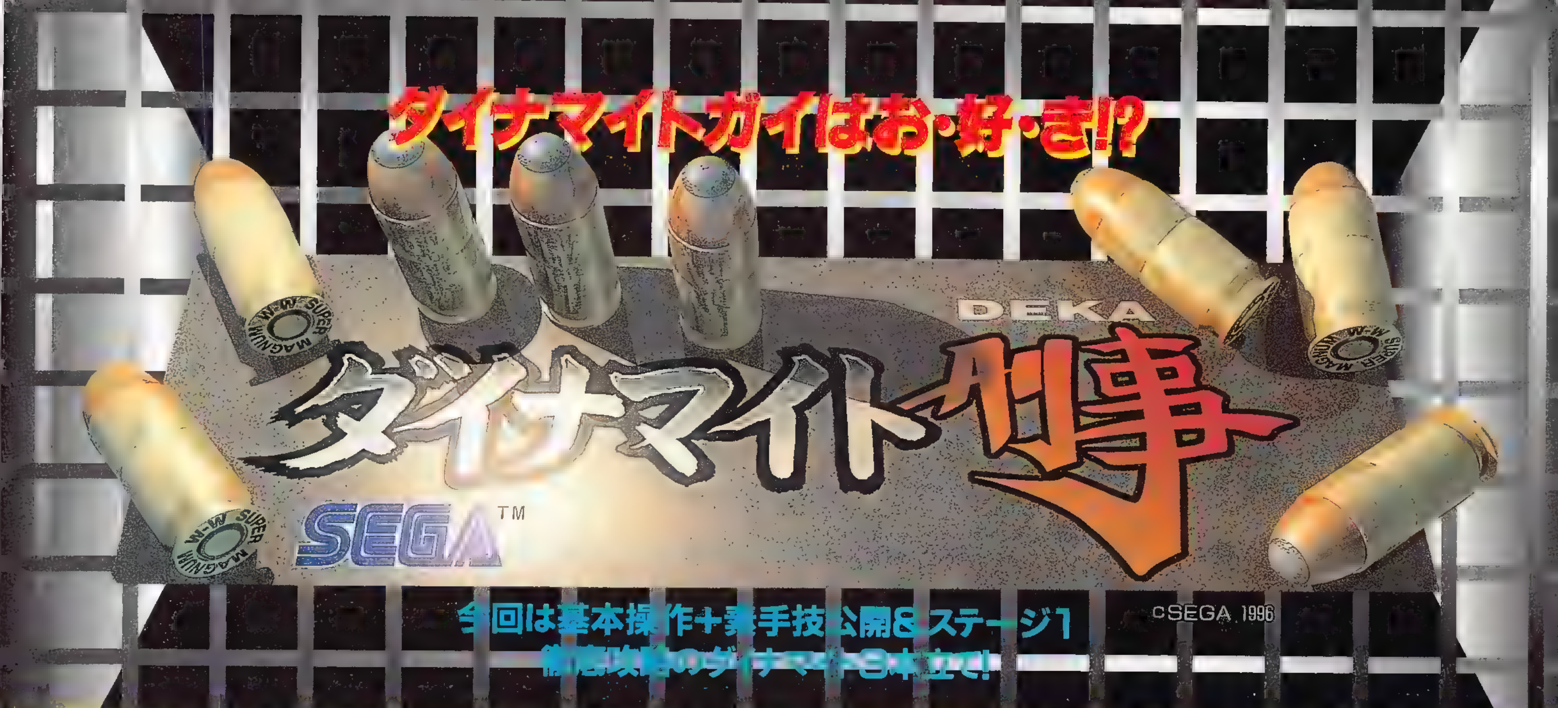
ダイブマン



ダイブマンとの対決も水中だ。ミサイルが飛んでくる。



ダイブマンの弱点はカミナリ。ということは…。



マスター必須!!

ダイナマイト刑事基本操作編

エターナルタワーを占拠したファッ○ン野郎どもを倒すために必要なテクニックを紹介！

担当：デカ山長助

今回からダイナマイト刑事の攻略に入るわけだが、ここでひとまず素手技表と合わせてデカをプレイするうえで欠くことのできない技と基本的な戦闘方針について解説しよう。

基本操作について

このゲームにおいてプレイヤーキャラとなるダイナマイト刑事（以下デカ）はさまざまなアクションと攻撃を繰り出すことが可能。しかし行動の基本となる部分は実にシンプル。まずは絶対にマスターすべき基本的な事柄を説明しよう。

まずデカの基本操作としてはレバーによる移動とⒿⓅⓀボタンによるアクションと攻撃が基本。レバーは8方向に対応していて➡に入力すれば前進、⬆なら画面の奥に移動となっている。ジャンプはⒿボタンで行う。

これに対し攻撃をつかさどるものがⓅとⓀボタン。単にこの2つのボタンを押すだけでもいろいろな打撃技を繰り出すことができる。


ただⓅⓅⓅと押すだけでもコンビネーションが出る。

またこのデカの攻撃の中に“掴み攻撃”というものがある。これは相手に接近することで自動的に敵を掴むというもの。掴んだ直後にコマンドを入力すればさまざまな投げ技などを決めることができるぞ。


相手に近づけば自動的に“掴む”ぞ。

さてゲーム中、フィールドに武器が設置されていたり、敵が武器やアイテムを落とすことがあるが、その上に立ってⓅボタンを押せばそれを拾うことができる。この操作は絶対にマスターしよう。

そしてプレイの間に挿入されるデモの中には、突然「押せーⒿボタン」などといった指示が表示されるものもあるが、ここは素直に従おう。失敗すると露骨に損をする羽目になるぞ。以上が基本操作だ。


アイテムの上に立ってⓅボタンを押せばアイテムゲット。

デカ操作 応用編

ここからはプレイに役立つテクニックをいくつかピックアップして紹介しよう。

●逮捕

フィールドに拳銃（以下GUN）が落ちている場合は真先にこれを拾いたい。というのもデカはGUNを持ってい


ⓅかⓀを押せば逮捕する。敵は即死。


GUNを持った状態で敵を掴み…。

る最中に、相手を掴みⓅもししくはⓀボタンを押すことで、敵に手錠をかけることができるのだ。手錠をかけることができれば敵は一発で昇天するので、効率よく展開を進めていくことができるぞ。

しかしマシンガンや他の銃器では逮捕は不可能ということと、ボスクラスの相手は掴むことができないので、注意が必要だ。

雑魚といえどもかなりの強さを誇るこのゲームにおいては逮捕こそクリアへの近道といえよう。

●スピニングアタック

デカはⒿ+Ⓟ+Ⓚで完全無敵の緊急回避技スピニングアタックを出すことができる。

この技は敵にヒットさせてしまうと体力を多少消費してしまうが、敵の攻撃力が比較的高めなこのゲームでは、ピンチになったら、迷わずスピニングアタックで回避したほうが得策といえる。


攻撃をくらうと思ったらスピニングアタックを使え！

●ライフカプセル

敵を倒すことによって出現するライフカプセル。ライフゲージが満タンの状態でもライフは上昇するので、取りこぼしがないようにしよう。デカの生命力に上限なんてものはないのだ。

●ダウン攻撃

デカはジャンプ中にレバーを⬇方向に入れながらⓅ（もしくはⓀ）でエルボードロップ（ニードロップ）という攻撃をだすことができる。一見では使い道が見あたらないこれらの攻撃も実は重要。

というのも後半面で登場する敵の中には、ダウンさせた後いつまでも起きあがらずに、GUNなどを撃ってくるワリと非常識な奴らも存在するからだ。こういった敵には通常の攻撃は通用しないので、上記の攻撃で対抗しよう。

以上がデカを操るうえでの基本事項。素手技表に目を通したあとは、さっそく攻略に入ろう。

ダイナマイト刑事技表

ジャンプ系攻撃

●ジャンプ攻撃	
Ⓙ+Ⓟ	アッパージャンプ
Ⓙ+Ⓚ	蹴り上げジャンプ
レバー→Ⓙ+Ⓟ	ダッシュエルボー
レバー→Ⓙ+Ⓚ	ジャンピングダブルバックキック
●ジャンプ中に攻撃（この後着地攻撃可）	
Ⓟ	殴り降ろし
Ⓟ押しっぱなし	両拳振り降ろし
Ⓚ	斜めキック
Ⓚ押しっぱなし	ダブる回転かかと落とし（2Ⓟ　スクリューキック）
レバー↓入れⓅ	エルボードロップ
レバー↓入れⓀ	ニードロップ
着地Ⓟ	スライドパンチ
着地Ⓚ	スライディングキック

ダッシュ系攻撃

●ステップフォワード（レバーを短く前に倒す）	
SF中にⓅ	エルボー
SF中にⓀ	金的蹴り（2Ⓟ　裏拳）
●ステップバック（レバーを後ろに短く倒す）	
走る（レバーを前に2回倒し、そのままホールド）	
走り中にⓅ	押し倒し
走り中にⓀ	跳び蹴り
●バック転ぶ（レバーを後ろに2回倒し、そのままホールド）	

起きあがり攻撃

●ダウン中左右にレバーを入れながら	
Ⓟ	起きあがりアッパー
Ⓚ	起きあがりキックor金的（2Ⓟ　起きあがり足払い）
●ダウン中上下にレバーを入れながら	
ⓅⓀⒿのどれか	転がり（避け）起き
●上下以下にレバーを入れながら	
Ⓙ	跳ね起き

通常攻撃

●レバー奥or手前以外	
Ⓟ	ジャブ
ⓅⓅ	Ⓟ→ストレート
ⓅⓅⓅ	ⓅⓅ→ストレート
ⓅⓅⓅⓀ	ⓅⓅⓅ→回転かかと落とし
ⓅⓅⓅⓅⓀ	ⓅⓅⓅ→ストレート→跳び後ろ回し蹴り
Ⓚ	前蹴り（2Ⓟ　右前蹴り）
ⓀⓀ	Ⓚ→前回し蹴り（2Ⓟ　Ⓚ→左前蹴り）
ⓀⓀⓀ	ⓀⓀ→後ろ回し蹴り（2Ⓟ　ⓀⓀ→後ろ回し蹴り）
ⓀⓀⓅ	ⓀⓀ→ボディブロー（2Ⓟ　パワーパンチ）
Ⓚタメ	サマーソルトキック
●レバー奥or手前	
Ⓟ	ジャブ
ⓅⓅ	Ⓟ→フック
ⓅⓅⓅ	ⓅⓅ→アッパー
ⓅⓅⓀ	ⓅⓅ→足払い
ⓅⓅⓅⓀ	ⓅⓅⓅ→ニーキック
Ⓚ	前蹴り
ⓀⓀ	Ⓚ→前蹴り
ⓀⓀⓀ	ⓀⓀ→前蹴り
ⓀⓀⓅ	ⓀⓀ→両拳振り上げ
●背後攻撃（レバーを後ろに倒しながら）	
Ⓟ	裏拳
Ⓚ	サイドキック
●緊急回避技	
Ⓙ+Ⓟ+Ⓚ	スピニングアタック

遂に攻略スタート！

ダイナマイト刑事攻略編 第一話"潜入"

今回はステージ1を完全攻略だ！

担当：デカ長

前出のダイナマイト刑事基本操作編を完全にマスターしたことを前提に、さっそくステージ攻略に入ろう。今回は比較的難度の低いヤマ、ステージ1を徹底攻略。新米刑事のデビュー戦のつもりでクールにこなそう。

俺の名はMr.ダイナマイト！

俺の名はブルーノ・デリンジャー、通称Mr.ダイナマイトと呼ばれるS・F・P・Dきっての敏腕デカだ。だがそんな俺も今日はなんだか日が悪い。新しく赴任してきた女刑事の市街観光のために、署のヘリで案内をやるはめになっちまった。まったくもってくだらねぇ。

おや、本部からのエマージェンシーコールが入ったようだ。ふむなになに、市街最大のビル、"エターナルタワー"が不埒なテロリストどもに占拠されたVIPたち、しかも中には大統領の愛娘までもいるらしい？グゥワッハッハッ、どうやらこいつぁ俺さまの出番のようだぜ。

さっそくエターナルタワー上空に到着したヘリから、ビルの屋上にたどり着いた俺は、護衛の下僕どもとテロリストが銃撃戦を繰り広げている中、全力疾走で最上階のベランダに飛び降りた…。

●シーン1 ベランダ

デモシーンからベランダに飛び降りたところで、テロリストが2匹扉から現れる。敵の強さはそれほどではないのだが、このシーンは縦に狭いので摑まずにⓅⓅⓅⓅⓀによる撲殺がベター。ただし敵の内一方がライフカプセルを落としたらすぐに拾うこと。というのも2匹倒すとすぐさま次のシーンに強制移動してしまうためだ。



ベランダでの攻防。ここは狭いので打撃でケリをつけよう。

さてベランダで軽く汗を流したところに、なんと先ほどまで乗っていたヘリが俺の頭上に落下してくる…。○アッツ〜ク一すぐに屋内に飛び込み、伏せてヘリの旋風をしのいだところに、俺の目の前にはテロリストのクソ野郎どもが待ちかまえているではないか。

んなろ〜！目にもの見せてくれるわ！

●シーン2 巨大なファンのある部屋

このシーンはいきなり敵2匹（♂）と遭遇する。デッキブラシが落ちているのでそれを拾いたくなるが、まずは緑色のジャージを着ている奴を殴りGUNを奪うことが先決。GUNを手に入れたらすかさず2人とも逮捕しよう。

さて♂2匹を倒したら♀が扉から現れる。こいつは今までの奴らよりも多少強いが、これも逮捕すれば問題ない。ちなみにこのファンには当り判定が存在するので気をつけよう。



まずは緑のジャージ男をダウンさせてGUNを奪い…、



全員逮捕じゃあ〜。領収書くれぇ！

さて♂2匹♀1匹を監獄にぶち込んだといって一服するわけにはいかない。どうやらヘリの件といい奴らはかなりの頭数と武装を持っているようだ。うむ、ここはゲリラ的に捜査をおこなったほうがいいだろう。そうと決まればさっそく行動に移るのが俺のいいところだ…。

●シーン3 ランニングデモ

シーン2を終了するとシーン3ランニングデモに画面が切り替わる。そしてデモが進行すると「押せ―Ⓟ（またはⓀ）ボタン」と表示されるので、すぐに反応できるようにしよう。これに失敗すると強制的に♂1匹と戦闘するはめになるので、ミスは厳禁。貴重な体力を無駄にすることはできないぞ。

フロアの移動中いきなり敵に出くわしたが、自慢のパンチでこれをKO。俺が通ったあとにゃペンペン草すら生えないぜ。

ふぅ、ついにエレベーター前に到着した。これで移動すれば少ない時間を有効に生かせるハズ。あらら、さっそく敵のお出迎えのようだ…。

●シーン4 エレベーター前&ステージボス

このシーンにはいきなり敵2体♂が配置されているが、すぐにミサイルランチャーを装備した敵1匹が応援に現れる。こいつを遊ばせるとやっかいなので、他の敵にある程度ダメージを与えてからシーン2で手に入れたGUN（GUNは継続される）でまずはこのランチャー野郎を逮捕しよう。

さてランチャー野郎を逮捕したら当然ランチャーがフロアに残る。が、これはひとまずおいといて、残った敵2匹を順に逮捕。そしてさらに♂1匹が現れるがこれも逮捕だ。この流れの間にカプセルがフロアに落ちていたならば、これは最後の一匹を倒すまでに拾っておこう。



まずはランチャー男を逮捕してから…、



全員逮捕した後にランチャーを拾う。

このシーンでは雑魚が計4匹登場するが、4匹目を倒したらすかさずランチャーを拾い、左側の壁に飾ってある額縁の手前に移動して右側に向いてランチャーを構える。この間、右側のエレベーターから異様に体脂肪率の高いステージボスが登場するが、奴はなにがおかしいのか高笑いしているので、そのスキに移動を済ませてしまおう。

そしてランチャーを撃つべき場所まで移動したら、躊躇せずにミサイルをぶっ放そう。過激防衛のような気もするが、俺さまを笑いやがった罰だ。ちなみにランチャーは6発ミサイルが破壊されているが、3〜5発で昇天させることができる。



おや、ミーのこと笑いましたね…。ファイヤー！

ここまでがステージ1の展開。慣れればノーダメージでクリアすることも難しくないだろう。



俺さまの話題でテロリストのファッ○ン野郎どもも大騒ぎさ！

次回デカ攻略編"失禁(仮)"

次回はステージ2を攻略していく予定。前回で予告したチョベリグなヒロイン（大統領の娘）の紹介は残念ながら次号に持ち越しだ。期待して待てー！

いよいよ佳境、ソニック攻略！



S・T・Fの対戦プレイにおける基本事項と担当ライターによるリプレイをお送りしよう。

ソニック対戦基礎 S・T・F対戦のポイントと対策を解説。

前々号でキャラ別対戦基礎についての攻略を紹介したわけだが、このゲームにおいて対戦で勝利を得るためには、自分の攻撃の組み立て以外に、相手の攻撃に対する対策をマスターすることが特に重要となる。そこで今回はソニック・ザ・ファイターズ（以下S・T・F）の対戦全般におけるポイントについて解説していこう。

避けを使うポイント

S・T・Fのゲームシステムの中でも最も重要となる要素、〝避け〟。バリアゲージの有無が勝敗に直結するこのゲームにおいては、バリアを温存するためにも避けを使いこなすことは必須事項といえる。ここで避けの実戦的な使い方をいくつか説明しよう。

まずひとつめは遠めの間合いで相手の攻撃を見てからかわすこと。たとえば相手がⓅⓅⓅⓅなどといった連携で攻めてきた場合はバリアで防がずに、ここぞとばかりに避ける。基本中の基本だ。

またスキの小さい自分の攻撃をガードさせて打撃技による反撃を誘い、それを避けるといったテクニックもある。避けの使い方としては、常に相手の攻撃を読んだうえで用いることが理想だが、エスパーでもない限り、やはりこれは不可能。ここは相手の反撃を誘って用いるほうが賢いといえるだろう。ただし投げを重ねられると負けることが多いので注意しよう。


避けを使いこなすことが対戦での最大のポイント。

そして起きあがりに相手が攻撃を重ねてきた場合にも避けは有効だ。相手が完璧なタイミングで重ねてきた場合以外、大抵避けることができるぞ。また攻撃をくらって横方向に吹っ飛ばされた場合、ダッシュでこちらに急接近してくる相手に対して、受け身・避けでかわすといったことも重要だ。

さてここでひとつ、さらに具体的な避けの使いどころについて説明しよう。ビーンにはきつつきストレート→きつつきストレート→…という強力な連携が存在するが、この連携は一度ガードしてしまうと、通常では打撃で押し返すことも避けることもできない。しかしこのきつつきストレート、1～4段めはしゃがめばヒットしないので（バークはしゃがむことができないので除外）、ここは一度相手の攻撃をしゃがんでかわし、そのまま避けでラインをずらして回避しよう。このゲームではしゃがんだ状態で攻撃を出すことはできないが、避けることはできる。相手の攻撃をかわしつつ側面から確実に攻めることができるぞ。ちなみにファングのラピッドスナイプなどしゃがむことによってかわすことができる攻撃は意外と多い。上手く使いこなそう。

相手の攻撃をガードしたら2択で攻めろ！

相手の攻撃をバリアでガードした後は大抵の場合、ガードした側に攻撃の優先権が移る（前出のきつつきストレート…は例外）。返し技が入るなら、それを決めるに越したことはない。しかしそうでないならばすかさず2択で反撃しよう。

このゲームでの2択とは投げと打撃で攻撃すること。打撃は攻撃判定の発生が遠く、かつしゃがみでかわすことができないものを用いることが使用条件だ。バリア破壊技であればなお良いだろう。

さて2択で攻める場合、相手が避けや打撃技を出してくると読んだなら、投げをガード硬直が解除された瞬間に入力しよう。避けや打撃技と投げをほぼ同じタイミングで入力した場合は、投げが吸い込むようにして決まることが多い。


技をガードしたら2択のチャンス！ここはとりあえず投げを狙う。


読みが当たればウハウハですね！

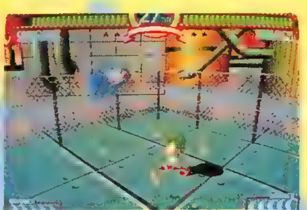
これに対して相手がこちらの投げを読んで、しゃがみやジャンプといった回避方法を取ってくるようなら、打撃技で攻めよう。仮にバリアを張られたとしても、バリア破壊技を出せば十分に元はとれるだろう。

受け身の関係

相手の攻撃で宙に浮かされてしまったら受け身をとることで、ある程度追い打ちを回避することができる。ちなみにステージ中央で浮かされた場合はレバーを後ろに入れて入力する後方受け身が安定だろう。

しかし壁際に追いつめられた状態で浮かされた場合は必ずしも受け身が有効とはいえない。もし受け身をするなら相手の追い打ちのタイミングをずらすようにして、さらに落下中に攻撃を出すようにすればベター。ここまでして追い打ちをされたら素直にあきらめたほうがいいかもしれない。


浮かされたら受け身をとって…、


一応技も出しておく。

さあリプレイだ！

ここまでがS・T・Fの対戦の基本事項。そのほとんどが読みの要素を必要とするものなので、数をこなして経験と勘を磨こう。

ではここからは担当ライターによる対戦のリプレイを解説していこう。一風変わったノリだが、このゲームの対戦の流れというものが、すこしでも伝われば幸いだ。

きつつき対ワンツーアパカ
対戦リプレイ
ビーンVSナックルズ

ビーンのきつつきストレート連打は、対策を知らないとかなりキツイ。「よけ」からのワンツーアパカにすべてをかけろ!

担当：GED

きつつき対策を知らなきゃ勝機はないぞ!

ビーン側は、隙がなく連打の効くきつつきストレートでガンガン押しまくるのが狙い。遠距離戦では、爆弾シュートや爆弾投げといった飛び道具もある。

ナックルズ側は、ワンツーアッパーで浮かせて主導権を握り、一気に試合を決めてしまいたいところ。

きつつきストレートのラッシュは、おとなしくガードしているとどんどんバリアを削られてしまうし、無理矢理反撃しようとしてもただ攻撃をくらってしまうだけなので、「よけ」でかわしてから反撃に移るテクニックは必ず身につけておかなければならない。

きつつきストレートと読んだ場合は、最初の4発(上段)をガードせずにいったんしゃがんでスカし、ストレート(中段)がくる前にレバー前入れよけでかわす。そして、背中を向けているビーンにワンツーアッパーをたたき込むのだ。



いきなりのきつつきに対し、しゃがんで様子を見るナックルズ。



前入れのよけで背後をとり、ワンツーアッパーを叩き込もう。

じゃあさっそく対戦を見てみよう!

開幕、ビーンはいきなりきつつきストレートを狙うが、それを読んでいたナックルズはしゃがみ待ち。きつつきのモーションを見てから落ち着いてよけ、ビーンの背後を取った。

ナックルズがしゃがんでいた場合、ビーンは爆弾シュートという手もあるが、この場合はナックルグライダーで爆弾の上をスリ抜けられる展開も覚悟しなければならない。

ここですかさずワンツーアッパーを入れて浮かせたのはいいが、ライジングアッパーを空振りしてせっかくのチャンスを逃がしてしまった。壁などに当たって近くに落ちる場合はこれで空中コンボになるが、画面中央付近ではさすがに届かないっつの。受け身をとったビーンは、着地を狙ってもーれつアタック(コマンド投げ)を決めた。

起き上がりにガードしているナックルズに対し、きつつきストレートでバリアを削るビーン。再びきつつきストレートにいったところ、思わず手を出してしまったナックルは吹っ飛ばされてしまう。

相手の着地を狙って攻撃をしかけるビーンだが、ナックルズは受け身をとり、着地と同時によけからのワンツーアッパー。しっかり攻撃が重なっている場合はほぼ抜けられないが、今回は重ねが甘かったようだ。おかげで浮かされるハメに。

今度はしっかりライジングアッパーで空中コンボを決めるナックルズ。ビーンはすかさず受け身をとるが、そこを再びライジングアッパーで拾われてしまう。おとなしくダウンしていればくらわずに済んだのにね、寝ることも大切だよ、ビーン。

その後、きつつきストレートを当てて吹っ飛ばしたビーンは、ナックルズが受け身を取ることを予想し、着地に合わせて爆弾シュート。予想どおり受け身をとってしまったナックルズは、みごと爆弾に当たり、今度はダウン。

ここで、ビーンは後ろに下がって距離をとり、一転して遠距離戦の構えを見せた。まず爆弾投げで牽制しておき、上から降ってくる爆弾をガードしているナックルズに対し、今度は爆弾シュート。これを見てナックルグライダーで反撃を試すが、ビーンは爆弾シュートの後に下がっていたため、グライダーに当たらずにすんだ。このグライダーの着地を投げて、なんとか1ラウンド目はビーンが勝利した。



しゃがんでいる相手に対して、ビーンは爆弾シュートが正解。



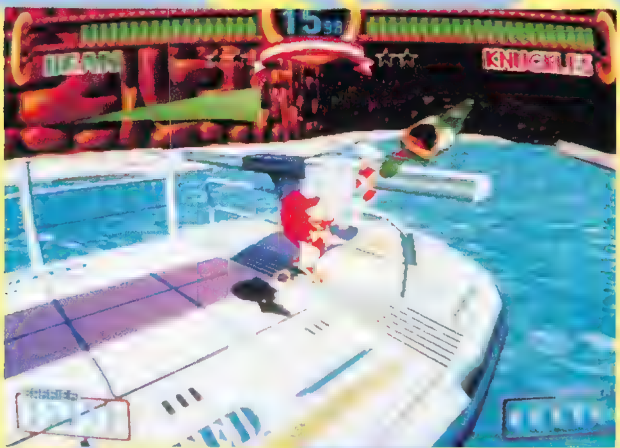
相手に頭上に爆弾を投げて、動きを封じる



その後のシュートに反応し、グライダーを出したのはなかなかの反応だが、



下がってかわされ、その隙をガツン。



やっぱり浮かせなきゃハナシにならん。

ナックルズなら接近戦をモノにしろ

ビーンは遠距離でも闘えるが、ナックルズは接近戦を挑むしかない。ビーンのきつつき連打戦法に手を焼くとは思うが、しっかりきつつきストレート対策を身につけ、近距離で互角に闘えるようでなければ勝ち目はない。ワンツーアッパーで浮かせ、そこからの攻めにすべてを賭けよう。




スピン対コルク
対戦リプレイ ソニックVSファング

近距離ラッシュの最右翼ソニックと徹底した遠距離シューターファンク。対照的な2人(?)の対決だ。

担当:ギィ

圧倒的なラッシュ力と最強のスピンアタックを持つソニックと、コルク鉄砲で相手を近づかせずに闘わなくてはならないファング。スピンアタックでコルクをすべて無効化されるうえ、相手を押し返す手段に乏しいファングにとって、苦しい闘いとなる。

ソニック側としてはまず相手のバリアを削ってしまうのが勝利への近道。ファングはよけから一気に攻めに転ずることができないのでバリアをなくしてしまえば勝ったも同然だ。

開幕だ!

ソニックが開幕スーパーラッシュで来ると読んだファングはラウンドスタートと同時にサブマリンスナイプ(出るのが早くしゃがんでいる相手にも当たる)を放つが、逆にこれを読んだソニックはいきなりのスピンアタック。コルクもろともはねとばされるファング。



コルクをすべて瞬間的に無効化できるスピンアタック。

スピンアタックは入力した瞬間にコルクに対して無敵になるため、ファング戦では攻撃、防御、バリア削りと非常に使える技である。このほか、よけ、スーパーラッシュというのが開幕の基本。開幕を制して主導権を一気に握ってしまおう。

ファング側でスピンアタックに対抗する手段は2つあるが、開幕時の間合いではしっぽコンボが唯一の対抗手段。よけ防止にもなるし意外に効果的だ。

もう一つはスーパーコルクだが、開幕の距離では間に合わない。見てからじゃ間に合わないので中~遠距離でスピン封じに使っていくといった感じ。撃ちまくるぐらいでちょうどいいぞ。

とにかくやっぱり開幕からファング不利って感じかな。

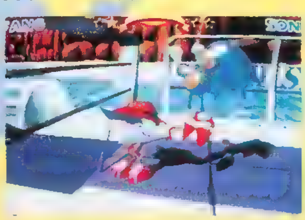
3次元ファイト!

すぐに受け身を取り、振り向いてから3連コルクを放ち、ソニックのラッシュを防ごうとするファングだが、ソニックはこれをかわしつつ接近、バリアは間に合ったもののソニックのスーパーラッシュモードを許してしまう。

そのまま5発を出し切りファングのバリアを破壊するソニック。ファングが投げに来ると読んだソニックはジャンプですかしてのエアスピンを狙うがファングは背後にまだスペースがあるためバレートスを選択、高々と浮かされるソニック。

ソニックは空中で受け身を取り、エアスピンでの反撃を試みるが、ファングはバックジャンプエアスナイプ2発撃ちで逃げつつ攻撃。ソニックの着地にヒットする。

この辺のスーパーラッシュ対策が対ソニック戦の全キャラ通しての基本。ソニックがスーパーラッシュ→スパーラッシュと来るなら投げるのがベスト。ファングの投げはどちらも相手を後ろに投げるので壁際に追い込まれたときに使うのが効果的だ。



投げようとするとくらってしまうSラッシュからのエアスピンだが、



バレートスなら浮かせることができる。



逃げエアスナイプ。2発当たれば結構なダメージ。

ただしこれは返し技ではないのでソニック側がジャンプからエアスピンとやってきた場合、投げをかわされ、硬直にエアスピンをくらってしまう。エアスピンに対しては間髪入れずにバレートスというのがベスト。自分が壁際に追いつめられているときはそのまま暴れ鉄砲へつなぎ、そうでないときはバックジャンプエアスナイプで間合いを離すのだ。

スーパーラッシュ本領発揮

ラビットスナイプ、コルク、スーパーコルクで近寄らせまいとするファングとくらいつつも避けたりしゃがんだりしながら接近のチャンスをうかがうソニック、と膠着状態が続いたが、やはり凌ぎきれずにソニックのスーパーラッシュがファングをとらえた。

壁に跳ね返って受け身を取ったところへさらにスーパーラッシュ、空中でそのまま拾い、一気にファングの体力を奪う。



浮かされると手出しできないファング。遠慮なく狙ってけ。

ファングが受け身を取った後に出せる技はエアスナイプとエアキックのみで空中コンボを防ぐことはできない。

ファングにできるのはせいぜい受け身のタイミングを変えて追い打ちをやりにくくさせることぐらい。でもやらないよりはましだ。

決めろ壁&コルク

さらに押していくソニックだが角に追い込もうとスーパーラッシュ→スーパーラッシュときたところをしっぽ投げで投げるファング。これで逆にソニックが端に追いつめられたかたちになってしまった。

ソニックが無理に逃げようとしたところへ3連コルクがヒット、壁に当たり、受け身を取るものの再び3連コルクで拾われてしまう。回避法に気づいたものの時すでに遅し、さらに3連コルク1セットをたたき込まれ、このラウンドはファングの逆転勝利となった。

ファングに壁にある程度近い位置で浮かされ、壁に当たってしまうと受け身を取ろうが取るまいが、3連コルクを延々と空中でくらい続けてしまう。これをかわすには壁に当たる前、浮かされた瞬間に受け身を取り、着地でバリアしか防ぐ方法はない。ファングというキャラの性質上、相手を壁際に追い込むこと自体難しいがファング最大の切り札。投げなどで切り返し、狙っていこう。

1ラウンド目は互角といってもいい闘いになるが、2ラウンド3ラウンドとなるとバリア破壊技を豊富に持つソニックが非常に有利になってくる。ファング側もしっぽコンボをうまく使ってバリアを削っていこう。一見隙だらけに見えるが間合いが離れるため反撃は受けない。投げを狙ってくるようなら再びしっぽコンボだ。



バレートスから狙うときはBボタンを押して暴れ鉄砲にならないようにしよう。



3Dポリゴン格闘ゲームの華といえば、リアルでなめらかなキャラの動きと、すでに外せない要素のひとつでもある空中コンボ。相手を浮かせた所へと決めるこの空中コンボについては、いまさら説明するまでもないだろう。

前作では一部のキャラクター以外で狙ってやることが非常に難しかったこの空中コンボも、VerⅡでは改善されてどのキャラでも十分に狙ってできるレベルになった。

そこで今回はこの空中コンボについて、新旧織り混ぜつつ各キャラクター別に取り上げていくことにしよう。



空中コンボは、3D格闘ゲームの醍醐味のひとつだといえる。

浮かしの基本はアッパー系

空中コンボというからには、まず初めに相手を攻撃で浮かさなければならない。全キャラ共通で基本的に相手を浮かすことができる技は、⇖Bあるいは避け動作中⇖Bのアッパー系武器攻撃がそれとなっており、ここから空中コンボを狙うことができる。

しかもアッパー系武器攻撃で、カウンター(相手の攻撃判定発生前に出かかりを潰すこと)を取った場合には通常よりも相手を高く浮かすことができるようにもなっている。

さて、基本となるこれ以外の攻撃でも相手を浮かすことができるわけだが、これについても空中コンボ同様、各キャラクター別に説明してあるのでくわしくはそちらを参考にしていただきたい。



通常は低めだが…、



カウンターであればかなり高いところまで相手を跳ねあげる。

浮かせ技は1つだけ?
ファン・ソンギョン
担当:SHO



御剣とは違うの?

バージョンⅡになって御剣との違いがでてきたファンだが、浮かせる技は2つで剛烈刃(➘B)と翔空刃(立ち上がり中B)だ。

剛烈刃のほうは通常とカウンターの2種類の浮きがあり、通常であれば、連爪閃風刃(AA)が確定。カウンターであれば衝天空(➡➡B)がわりと減るコンボだ。

翔空刃のほうは、少し特殊で、通常当てたときは浮くのだが、空中コンボは入らず、カウンターのときのみ空中コンボが成立するのだ。


剛烈刃で浮かせたら、


カウンターなら衝天空。


翔空刃で浮かせたときは、


カウンター以外はスカる。

このとき入る技は、連爪閃風刃のみで他の技はほとんど入らない。

ファンの場合は御剣と違い、相手を浮かせる技は剛烈刃にしぼったほうが良さそうだ。

安定でも半分!
セルバンテス
担当：ギイ



超安定で半分か一発で7割か

船長の空中コンボは実に強力。基本となるのはキャノンボールリフター（⇧B）で浮かせてソウルストリーク（AAA）。さらにそのまま連打でグランドアンカリング（⇧A+B）をダウンにたたき込み5段。これだけゲージ半分のダメージだ。

カウンター限定ではあるがさらに強力な空中コンボが、キャノンボールリフターカウンターヒットで浮かせてからのウインドミルサーキュラー（⇨⇩⇧B）。ウインドミルサーキュラーで相手の下をくぐりつつ2発連続で空中ヒット、これだけでゲージの7割のダメージを与えることができる。

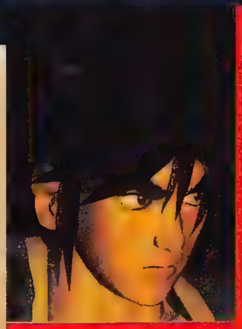

カウンターのみ…、


弾割が入る。


膝鐘のときは、


巴掛で安定するのがいい。

見た目はいいぞ!
御剣平八郎
担当：SHO



御剣流空中術

御剣の技で相手を浮かせることができるのは、天嘯子（⇧B）と膝鐘（立ち上がり中K）の2つになるわけだが、天嘯子のほうは、通常時とカウンター時の2種類があり、それによって入る技が異なってくる。普通に天嘯子が入ったときは、巴掛（AAA）が安定して入る。カウンターのときは弾割（⇦KB）が入り、一番ダメージを与えることができる。他にカウンターのときには空神楽（⇨➡B）がはいるのでこちらでもいい。

膝鐘にはカウンターの概念がないので、浮いたら巴掛を入れるのが一番いい方法といえるだろう。


揚撃で浮かせるところからはじまる。


カウンターで高く浮いたら、旋風光翼儀!!





浮かす技は、膝鐘でもいいが基本的には天嘯子で浮かせて行こう。

いいのがないんだぁ～…
ソン・ミナ
担当：KAL



実践レベルのものを

残念なことに、ミナにはあまりいい連続技がない。それが空中コンボとなるとなおさらだ。理由は様々だが、手っ取り早く言えば「振りが遅い」のだ。VerⅡにおいて（ミナが）一気に大ダメージをあたえられなくなった理由のひとつである。

揚撃→柄撃蹴

ミナの浮かせた技は前斜め下Bの揚撃。立ち上がり途中Bの翔撃も浮かせ技だが、揚撃のほうがすぐに動けるようになるのだ。さらに手堅いものとして、揚撃のあと昇り蹴りをあてるというものもあるが、これは見ために格好よくない。



揚撃→回転跳蹴

こちらは相手を運びたいときに使うといいコンボ。ただしタイミングが難しく、慣れるまでなかなか成功しないとおもう。前述の～柄撃蹴もそうだが、揚撃がカウンターでヒットしないと次の技が間に合わないことが多い。とりあえず勝っておかねば、というときは、小ダウン攻撃で我慢しよう。

揚撃→旋風光翼儀

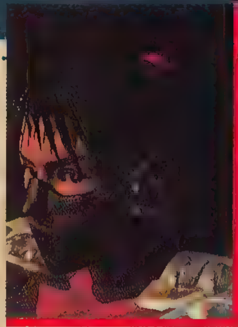
決まると嬉しいコンボ筆頭。やはりカウンターで浮いてもらわないとダメ。ただコマンド入力そのものは簡単だ。揚撃をだしたあと、レバーを上にいれっぱなしにしてA&Bボタンを連打すればいいのだ。

このコンボ、決まると思わず顔がニンマリしてしまう。旋風光翼儀……いい技だ。



実は減る タキ

担当：はまー



空中コンボは手数で勝負

前回ほとんど紹介してしまったので、こちらはおさらい程度で。

タキの浮かせ技のメインは、⇙Bの揚羽。単に2択の一環としてヒットした場合（つまり普通にくらってくれた時）は、あまり浮かないので「AA」「ABK」「KKK」程度しか入らない。Kはちょっとタイミングがきついので、普段はABKがいいだろう。



目押しでタイミングがとれない人は、A連打→小ダウン攻撃でも可。

カウンターヒットした時はBBAKが全段当たるので、⇙Bと合わせれば半分近いダメージになる。一応これが最高レベルなので他の技は大道芸になってしまうが、「⇨ABB」や「⇨➡B」などが入る。但し⇨➡Bは倒せないと反撃確定（笑）。

特殊な技では、立ち上がり途中Kがカウンターヒットした時にもABKで空中コンボになる。

倒れる前に斬り起こせ

地上での連続技にも触れておこう。前作で⇨➡Bが相打ちになった時、相手が倒れ込む前に追い打ちが可能だったが、これと同じ状況を別の技でも作り出すことができる。

具体的には、「⇙A」「立ち上がり途中A」がカウンターヒットした時がそれで、よほど出の遅い技でない限り倒れる前に決めることができる。



攻めには⇙A、反撃には立ち途中A。当たる機会はかなり多い。



「え～い！」がいい感じ。でも読んでないとつらいかな。

ただ、タキのコンビネーションは地上でつながりきるものがほとんどないので、安全確実に狙えるのは「⇨➡B」か「AK」ぐらい。AAで起こし、再び⇙Aと⇩Aで2択ラッシュに持ちこんでもいいかもしれない。

あ、ちなみに、⇩⇙⇦Bの後はカウンターヒットしなくてもKで追い打ちできるようになってるぞ。

浮かし技は4種類！ 李龍

担当：伊勢猫



安定は双哭→烈震

李龍の浮かせ技となるのは、

- ●鬼門（⬊B）
- ●噴炎（立ち上がり途中K）
- ●激砲（➡➡B）

以上の三つに避け動作中に出すことができる避け攻撃の、

- ●幻牙（避け動作中⬊B）

がそれとなっている。

これらの中でカウンター時に相手を高く浮かせることができるのは鬼門、噴炎、幻牙の三つがそれとなっており激砲に関しては通常からカウンターと同様の高さまで相手を浮かすことができる。



激砲に関しては浮きは高いが硬直も長いので、通常と同じ…

空中コンボとして入る技は色々とあるが、安定かつ効果的なのは通常の浮きであれば

- ●双哭（➡B、B）

がよく、その後に追い打ち攻撃である烈震（⬊K）を狙っていくことができる。



相手が浮いたら双哭（そうこく）から…



追い打ち攻撃の烈震（れつしん）が安定してなおかつ効果的だ。

また、相手がカウンターで浮いた場合に狙う技は、

- ●閃滅（A+B）
- ●炎牙（B、B、B）

が良く、それなりのダメージを狙って行くことができる。

カウンター限定！ ヴォルド

担当：GYU



前作でもヴォルドにはスコーピオンテイルス↓エクスタティックダンス（AAB）という空中コンボが存在したが、バージョンⅡでは新技のテイストバッド（立ち上がり途中B）からも空中コンボにつなげることができる。

条件はまずテイストバッドをカウンターでヒットさせること。このあとは前出のコンボと同じようにエクスタティックダンスにつなげるだけだ。

ちなみにこの後はダウン攻撃のグレイプディガー（⬇AAA）が追い打ちとしてつながる。この空中コンボの利点はなんといっても、しゃがみ状態から狙うことができるということにつきる。ちなみにエクスタティックダンスの代わりにデモンエルボーを決めることもできるぞ。



カウンター、テイストバッドから…



エクスタティックダンスの1段め…



2段め…



3段めすべて決まる。このあとグレイプディガーも入る。



生き残るために一撃必殺！
サバイバル攻略大作戦！

よく浮いたが、しかし…！ ソフィーティア
担当：戦神ももやん



ヴァージョンⅡなって、ソフィーティアにもいくつか浮かせ技が増えた。浮く技は、前回からあるライトブリンガーと、新技のフレアーヘブンだ。どちらの技も硬直時間はほぼ同じで、浮く高さも変わらない。当然、カウンターで決まれば、高く浮くようになっているぞ。

どちらも使い易さは一長一短で、立ち状態ならコマンドで出せるライトブリンガーか、しゃがんだ状態ならすぐに出せるフレアーヘブンかである。その時の状況によって使い分けよう。

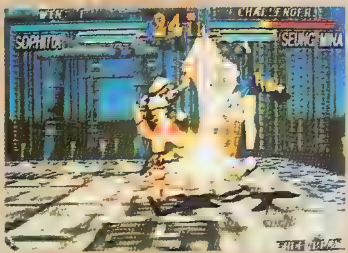
浮かせた後に入れる技なのだが、実はこれといった強力な技はない。強力な技は大抵出るのが遅いので、当たらないからだ。

安定して入れることができるのは、A→A→Bのスライドアッパーヘブンだ。タイミングさえ間違えなければ、3発全部入るぞ。スライドアッパーヘブン以外を狙うこともできるが、ほとんどが2発止まりだろう。

カウンターで浮いた場合には、エンジェルストライクを決めることができるぞ。ただし、ダメージはあまり期待できないので、スライドアッパーヘブンと悩むところだ。


今回は、ライトブリンガーで浮くようになったのだ。


フレアーヘブンも、なかなか使える浮かせ技だ。


浮いた後は、スライドアッパーヘブンで安定コンボ。

これもまた宿命か… ジークフリート
担当：ワイルダーKEI



跳ね上げてスプッ

ジークで相手を浮かせる技は、スカイスプリッター（⇨B）、フルスイングスプリッター（立ち途中B）、ライジングキックの3つだ。が、空中で技を叩き込むために使う技は、スプリッター系の技だ。

それから、カウンターでないと入らない技もあるので、覚えておくといいだろう。

●スカイスプリッター↓ダークハイキック（K）↓フライングエッジ（⇨➡A+B）

これは、カウンターヒットでなくても決めることのできる、安定した連続技だ。もちろん、フライングエッジはダウンしている相手に当てる。

その他には、相手を浮かせたあと、クイックスピンスラッシュ（⇨A）が入る。相手が浮いたのを確認したら、レバーを前に入れて、Aボタンを連打していれば出せる。

今度は、カウンターでスプリッター（どっちでもいい）を当てた場合。カウンターで相手を浮かせても、空中で当てることのできる技は、ほとんど一発のみになる。その技は、ソードバスター（B）、ビースイングストライク（⇨B）、ヘッドバット（⇦B）、ブリックブレイクキック（⇨⇨K）、スプリッター（どっちでもいい）、スピンキック（A+K）ぐらいになる。どれか自分の好きな技を叩き込んでくれい。


ホームランだったら俺も負けねぇ！


当ったらKボタンを連打。


空中コンボじゃないけど、安定して入る。

ここが見せ場だぁ〜！ ロック・アダムス
担当：アディムス



ロックの浮かせ技は、筆頭としてロックニー（⇨K）に、バージョンⅡからはアクスヴォルケイノ（⇩K）も加わり、計2つ。

そのヴォルケイノ。前バージョンでは、しゃがみ状態の相手にヒットさせてもダウンは奪えなかったが、変更されどんな状態でもダウンが奪え、浮くようになった。

ロックニーとは、距離等を（近くはニー、遠くはヴォルケイノ）考慮して使い分けてほしい。

目押ししてつなげ！

●ロックニー→ストロークキャノン（⇨AAB）

前作からある、お馴染みのも。このコンボの非常に優れている点は、カウンターをまったく必要としないこと。と言うか、ロックニーはカウンターヒットと通常ヒットでの高度の違いは、ほとんど見受けられない。また、ダメージもゲージの半分近くと、実にオイシイのだ。

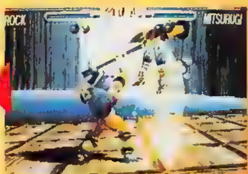
ただし、それなりに難しいぞ。ロックニーはヴォルケイノに代えてもOK（難度は上がる）。

●アクスヴォルケイノ（カウンター）→スイングキャノン

カウンターを必要とするコンボということで挙げてみたが、あえて狙う必要はない。当然ストロークキャノンも入る。

この他に、カウンターヴォルケイノなら、スパイラルアクス（⇩A）、アクスサイドキャノン（⇨B）といった、少々大振りの単発技を入れることが可能。

それらも難しいというなら、昇り蹴りとか…。


高〜く浮く、カウンターヴォルケイノ。ここに…。


こんな大振りのAが入る。前バージョンじゃ考えられん。


そしてタイミングよくBを押して、スイングキャノンだ。

戦い済んで日が暮れて、お待ちかねのエンディング集だ!



戦国ブレード ©彩京1996

ふたりだけのひ・み・つ

(ザ・サード)

うお────!この暑さはなんなんだ!?いい加減にしろ!てな具合。彩京のエンディングもいつもどうり、熱い。いや、暑苦しい。てなワケでお約束のエンディング集参りましょう。

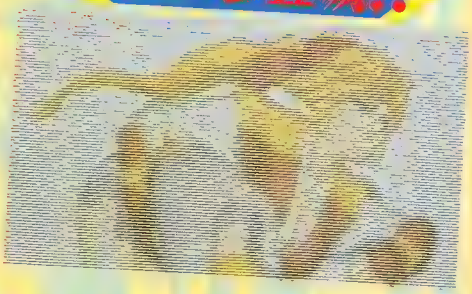
担当:M.D.S.-ジョッキー★笹岡



「うっき〜!」
「ありがとう、お前は命の恩人だよぉ!!」



ジェーン登場!!



「ん……うぅん。」



「まさか」

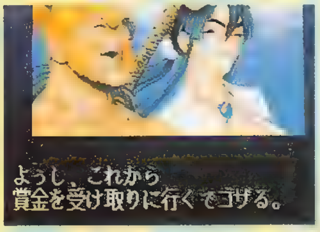
「気まずい空気'98」
ユニース上コースエンディング





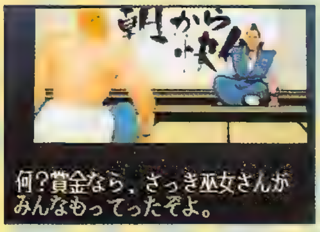
「悪夢再び」
こより×アインエンディング

「とうとうやったね！」



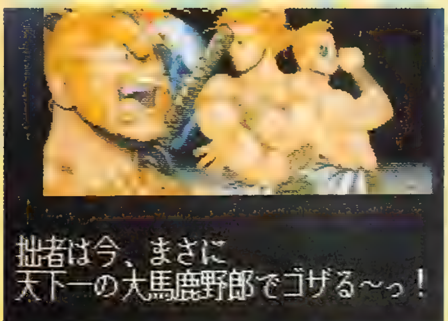
「あ、アイン、あれって何？」
「ん!?」





「あぁ、まただまされたでゴザる…」





――哀れなりアイン、明日はあるのか？

「二人の地平線」©ズ○ット
天外×アインエンディング

「終わったな……」
「御坊、これからどうするでゴザるか？」
「うむ。実はの…」



「どうじゃ、一緒に行ってみんか？」





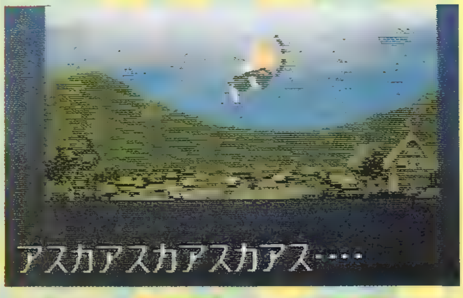
「ふふ、では参るかの！」

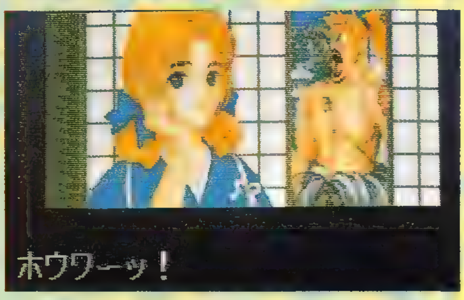


――その後、二人は男気の
大陸に渡り、屈強な部下２万人を従えて、
７つの大陸を席巻するが、
それは、また別のお話。

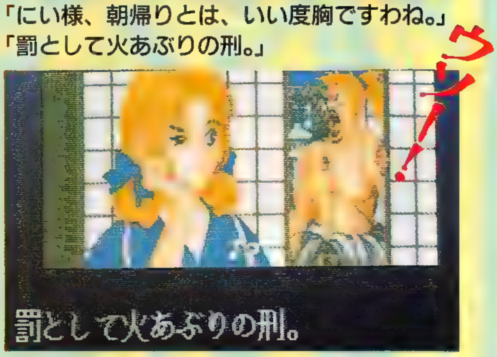
「破天荒はだか侍〜純情派〜」
アイン大コースエンディング

「ここにもアスカはいなかった。」
「まさか、また家にいるのでは!?」





「にい様、朝帰りとは、いい度胸ですわね。」
「罰として火あぶりの刑。」



「うそー！」

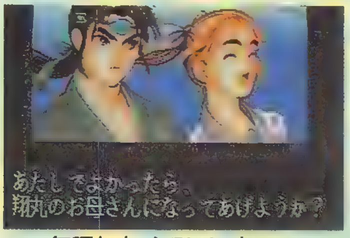


「ぅあすか〜っ！熱いでゴザる〜！
勘弁するでゴザるよほほ〜!!」
妹を捜して放浪の後、火あぶり。
これがアインの日課である。

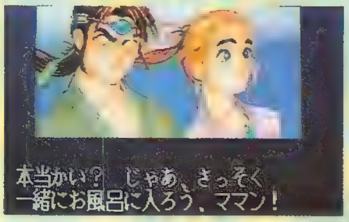
「ママン・トゥゲザー」
翔丸×ユーニスエンディング

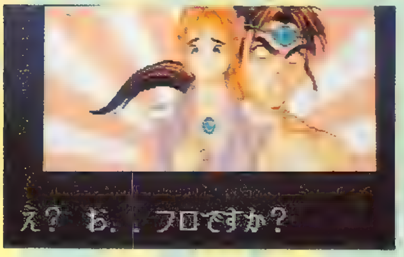


「むなしいな。」
「仇を討ったところで、母上は、もう帰ってこない。」
「ねぇ、翔丸……」

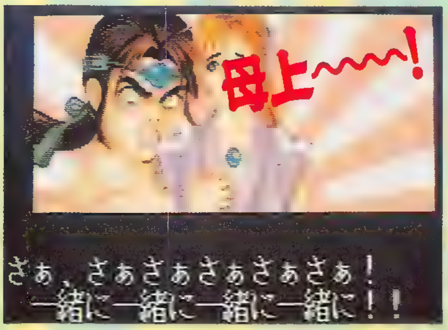


「はは……無理しなくていいよ。」
「無理じゃないです、本気です！」





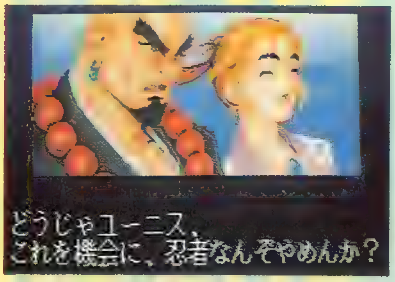
「そうさ！　おフロだよママン！」



——あわれユーニス。
彼女の受難の日々がこれから始まる。

「たとえない」
天外×ユーニスエンディング

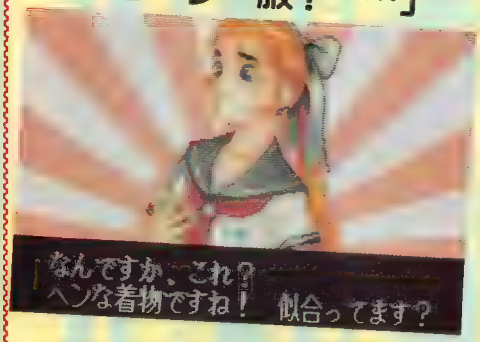
「終わったな！」
「うん！」



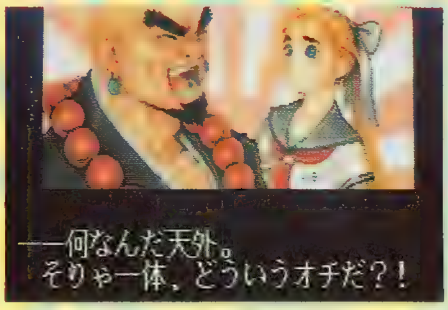
「おヌシは、まだ若い。
もっと、普通の生き方が似合うとる。」
「ふ、普通って?」



「セーラー服?……」



**「よう似合うとる!
わしゃ、もうたまらんぞ!」**

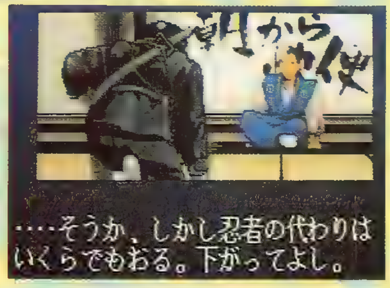


「新しい旅立ち」
ユーニス下コースエンディング

「急いで、ソクラテス！」



→ナゾの忍者(笑)





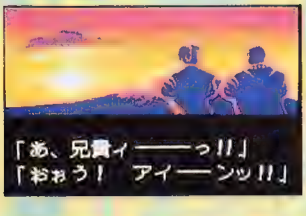


「おわったね、ソクラテス。」
「うき！」

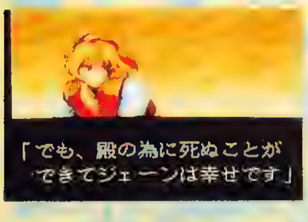


アインの歴史
～戦国シリーズ&アインメモリアル～

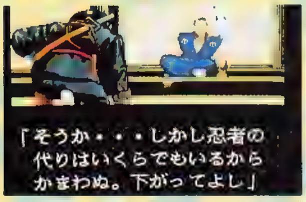
戦国エースの[illegible]のエンディングを知らない人のために、[illegible]だけ戦国エースでのエンディングを[illegible]します。ストライカーズもちょっとアリ。



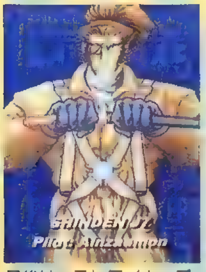
これが当時問題になった(?)、アイン×天外のアニキエンディングである。この頃からこの2人の師弟関係は築かれていたのである。



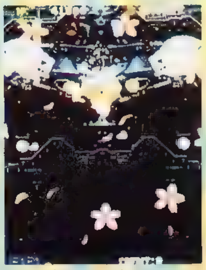
戦国エースでの、ジェーンのエンディング。ここで死んだと思われていたが、ちゃっかりユーニスのエンディングに出てきて生きている。



ジェーンのエンディングの続き。ここでも忍者の代わりとして、ヘルメットの忍者が登場しているぞ。この忍者、戦闘機に乗る某忍者に似ているが……。



最後は、ストライカーズに登場した「アイン左右衛門」。もう1ランク上のエンディングではアインの筋肉美が拝める。



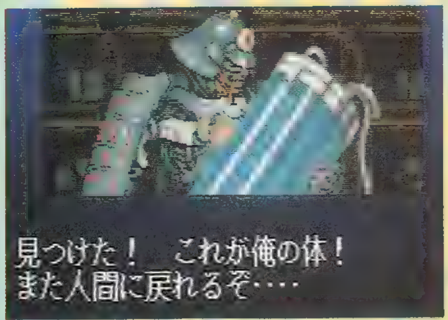
これが元祖、ジェーンの"忍法華の舞"だ！中心で回転してるのはジェーンの乗る「ゴッドワフーン」。

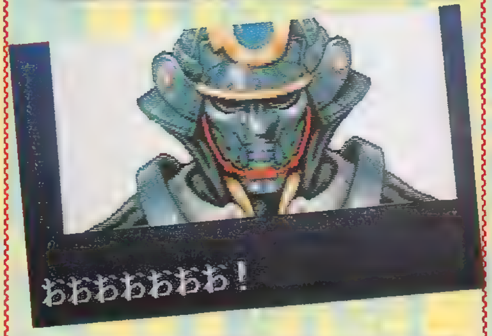
さて、いかがでしたでしょうか？戦国ブレードエンディング特集。彩京のゲームはいつもエンディングを見るのが一つの楽しみになっているので、みなさんも2人で協力してプレイして、是非ともすべてのエンディングを拝んでもらいたいですね。

ここで紹介したエンディングは、全部で27通りもあるエンディングの一部に過ぎない。このほかにも、ここに紹介しきれなかった面白いエンディングがたくさんあるので、友達と協力してやってみるといいかも。早くサターン版出ないかな。てな具合だ。

載せられなかった中では、ハガネのセーラー服が必見！

「鋼鉄の女[illegible]」
ハガネ上コースエンディング





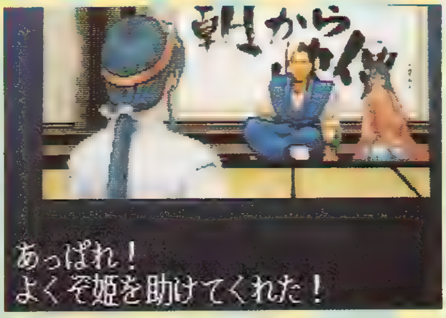




「……これを期に、剣士をやめて普通の女として生きてみようか。」



「気のいい殿様」
こより上コースエンディング



「ほうびとして、欲しい物は何でも与えようぞ！」
「さあ、何が欲しいか申してみぃ！」
「でも？　ホントに!?　じゃあねぇ…」





「いやぁ、ちょっと困らせてやろうと思っただけなんだけど…」



まだまだ対戦が熱いぜ！

電脳戦機 VIRTUAL ON CYBER TROOPERS バーチャロン

特殊操作

超実戦的な特殊操作を紹介！とくに、バルバスユーザーは必見。

担当：SHO
協力：アナベルクドー　メジロハスキー

今回は特殊な操作法についてで紹介していこうと思う。この操作法は対戦においてかなり重要な要素を秘めているので、ぜひ覚えておいてほしい。

高速移動法

この高速移動はベルグドルとバル・バス・バウしかできない技。技というより特殊移動法といったほうが正しいかもしれないが、とにかく移動速度の遅いこのVRには、画期的な移動法なので、ぜひ覚えておいてほしい。

やり方は、移動したい方向にレバーを入れつつ（左右のみ）、レバー旋回を交互に行うだけ。つまり、移動したい方向にレバーを入れつつ、右のレバーを前に入れたときは、左のレバーを後ろに入れる。

この動作は旋回になるのだが、これを今度は逆にして右レバーを後ろ、左レバーを前に入れる、という動作を繰り返して入力するのだ。

ようは左右のレバーを前後にガチャガチャ入力するだけでいいわけだ。

この入力を行うと、ベルグドルとバル・バス・バウは嘘のように高速移動する。

これは移動速度の遅いベルグドルとバル・バス・バウにとっては超便利な方法で、これにより、避けられなかった攻撃も簡単に避けることができる。

もう一つ特殊な方法として、空中でもこれと同じようにレバーを操作すれば、すごいことがおきるぞ。

これはバル・バス・バウだけでしかできないが、ジャンプしてからレバーを左右どちらかに入れつつ、先ほどと同じようにレバーをガチャガチャ左右に動かせば、ジャンプの下降中に通常の5倍ぐらい（予想）動くことができるのだ。

しかもこのときにF・マインを空中で出しておけば、とんでもないホーミング性能になる。

どれくらいすごいのかというと、自分の前にバル・バス・バウがいたとして、その場からジャンプして右に移動したとする。このとき画面内に相手がいなくなるので、当然相手の方向をしめす矢印が右側に出る。そして、相手の方向にいこうと右側にダッシュしても、もうその場所にバル・バス・バウはいなくて、自分の左側から現れるのだ。

これは、自分のまわりを360度くらい空中で移動してるのだ。



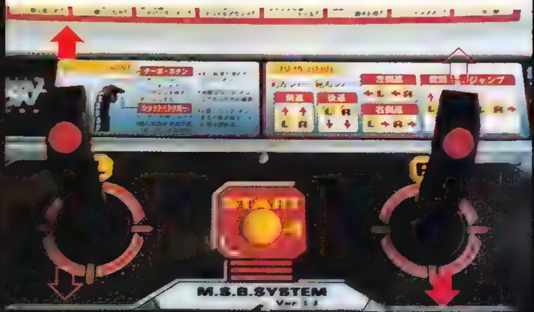
写真では、わかりにくいが、すごいスピードで移動中なのだ。



このF・マインを見よ！

高速移動時のレバーの入れ方

- 移動したい方向にレバーを入れる
- 左右それぞれのレバーを黒矢印、白矢印の方向に交互に入力する（旋回の動作を繰り返し行う）



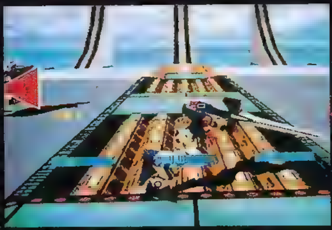
生き残るために一撃必殺！
サバイバル攻略大作戦！

この空中移動を連続してやられると、バル・バス・バウを画面上に出すのさえ難しくなってきて、ロックオンさえできなくなる。

バル・バス・バウはしゃがみ攻撃に弱く、地上にいるとどんどんくらってしまうわけだが、これはロックオンしていないと、しゃがみ攻撃がバル・バス・バウをとらえることはできないので、この行動をとられるだけで、しゃがみ攻撃の回避にもなるわけだ。

この行動を知っているバル・バス・バウと戦うときは、画面上にF・マインだらけになるので、しっかり引き付けてから避けないとドンドンF・マインをくらってしまうため、こちらの攻撃でF・マインを落としながらうまくバル・バス・バウをとらえなければならない。

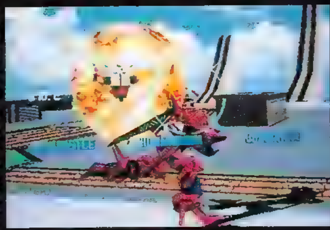

矢印が右に出たので右にいくと、


もう左にバル・バスはいるのだ。

このバル・バス・バウ戦うときは、無理に追うのではなく、F・マインをうまくかわしたり破壊するのに専念して、画面上にバル・バス・バウが現れたら攻撃する感じだ。

このバル・バス・バウ戦は、かなりの苦戦がしいられるだろう。戦えるキャラでも完全に有利というわけではなく、五分ぐらいの戦いができるという程度。どういうふうに攻略するのかはやりこむしかない。

ここにきてバル・バス・バウが急上昇！バル・バス・バウ使いはウハウハだ。


F・マインを破壊しろ！

超特殊攻撃

派手なタイトルがついた攻撃法だが、タイトルに負けないぐらい特殊な攻撃方法なので、しっかり覚えてほしい。

どのような特殊攻撃なのかというと、立っている状態から横ダッシュ攻撃をすると前ダッシュ攻撃の性質を持った攻撃になるのだ。つまり、前に紹介した起き上がりダッシュ攻撃とおなじ攻撃が、通常の状態から出すことができるのである。

それでは肝心の操作方法だが、近距離武器を出した瞬間にダッシュでキャンセルして攻撃するだけでOK。要は、近距離武器のトリガーを引いたと同時にレバーを左右どちらかにいれてダッシュ攻撃をすればいいのだ。

たったこれだけでいいのだが、そう簡単にはいかない。近距離武器を使ったときにホバーする位置にいなくてはいけないのだ。



これが出るのだ。

超特殊攻撃の仕方

- 近距離攻撃使用の際、ダッシュでキャンセルし、攻撃する
- ただし武器を使ったときに、ホバする位置にいること



よって、ロックオンさえしていればどんなに距離が離れていてもホバーして相手の方向に進んでいくアファームドは、この特殊攻撃をすることがカンタン。

どの位置からでもできるアファームドと違い、他のVRはホバーする位置まで相手に近寄らなくてはならない。



アファームドはどこからでもホバーするのでやりやすい。

例えば、テムジンでこの特殊攻撃をやるときは100メートル以内まで近寄り、ダブルロックオンした状態からでないとこの特殊攻撃はできない。

実戦でテムジンがこの特殊攻撃をやるときには、相手の起き上がりに攻めるのがベストといえるだろう。

テムジンは前ダッシュビームライフルの大玉が4発出るので相手の起き上がりに重ねると相手がどの起き上がりをしようと、必ず1発は当たるのだ。

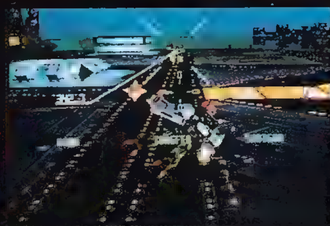
他にもアファームドのボムは横ダッシュ攻撃だと爆発はせずに小さな爆発がおこるだけだが、この方法を使えば横ダッシュボムでもしっかり爆発を起こすのだ。


起き上がりに重ねるのがベスト。

この操作方法は非常に難しく、近距離武器のモーションが出てからダッシュキャンセルしたのでは遅すぎる。コツとしては、武器トリガーとダッシュボタンをほぼ同時に押す感じで、気持ち武器トリガーのほうが早めに押すのがベスト。最初はアファームドで試してみて、できるようになって感覚をつかんだら他のキャラで試すのがいいだろう。

この特殊攻撃法はテムジン、アファームドが覚えると実戦でかなり有効な攻撃手段になる。ぜひとも操作法を手に覚え込ませてほしい。

この情報を教えていただいたメジロハスキー氏、アナベルクドー氏に深くお礼をいたします。


横ダッシュボムなのに、


大爆発をおこす!!

ロングコースの逆走が「上級コース」だ!

Super GT 24h

「中級」の逆走なのに「上級」とは？
実際に走ってみればそれがわかる!

担当：亜音速の気乱師　ずるずる

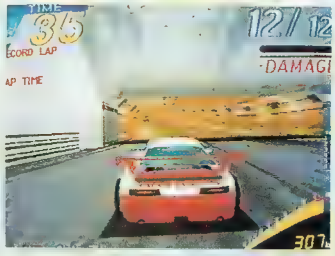
LONG COURSE 右回り「上級」

もうすでに中級をプレイされた方なら…と思いきや、意外にうまくいかなかったりするのがこの上級コースだ。その原因はきついカーブの多さにもあるが、アップダウンするコースにもあるようだ。でも中級から始めていれば覚えたコースの流れをひっくり返せばいいだけなので、そうあせることもないだろう。では上級の攻略、始めるとしましょう。

まずは安全に走ることから

上級でのスタートもローリングスタートとなる。このため、ホイルスピンをするなどという緊張感はない。初めからアクセル全開状態でOK! アクセル全開のままメインスタンド前を抜け、中級とは逆方向に走りながらスタートしていく。

するとその先に坂道とトンネルが見えてくる。トンネルまでは少し左へ、トンネルに入ると少し右へ曲がっているので、そこをできるだけ直線的に走りつつ、右のインをキープしてその先へ進んでいく。



どんどん加速しながらトンネルへ進入。直線的に走るぞ!

トンネル内のストレートでは、一番右寄りを走る。出口に近づくころ、少し右へ曲がる。タイミングを合わせる。



右寄りを走りつつ出口へ。少し右から一気に左へ切り込む!

キュッと右へ切ったらすぐ大きく左へ切り返す。するとトンネル出口からすぐ左カーブのインをキープできる。

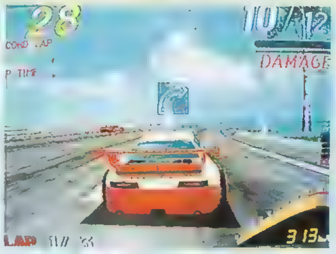


タイミングが遅れるとま〜ずインには入れない!



ラインを左から右へここで変える。その先の右カーブのインに入るためだ。

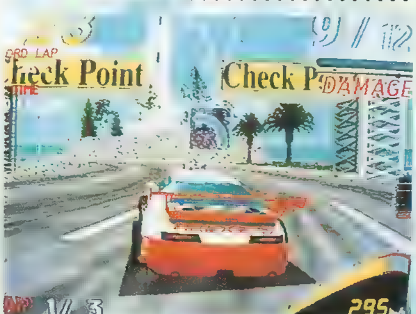
その右カーブの直後、一気に下る。いきなり視野が広がるので、その先のラインをここで確認するようにしたい。



先が見えない。その先は下り。しっかりインを狙うぞ。

右側には高級ホテル街。その横を全開のまま下り、下りきったところにある左カーブのインへ滑らかなラインを描きつつ進入していく。

少しでも近道をと考えるとあまりふくらまないほうがと思うが、ここは、その先にある少しきつめの左カーブの進入を考え、ややアウトへふくらんでおくようにする。ミドル＝イン＝アウトという感じ。



早めにアウトにふくらんだところから一気にインへ!

事故なく走ることが重要!

上級コースだけあって、やはり最初はミスが連発するかもしれない。でもそれも調べていく過程での話なら別。このスピードならどうかなとか、このハンドルの切り角ではどうだろうという具合いに。

いろいろ試していくと、これ以上はダメ!とか、これでは足らないという限界が見えてくる。その範囲がわかってくればミスもかなり抑えることができるはずだ。

そんなことを繰り返しながら少しずつ上達していく。

マシンに慣れるという点は、まずビギナータイプのマシンを選ぶことから始める。もちろんハンドリングのいいほうだ。

あとはコースを走り、少しずつコースを覚えていけばいいのだ。



少しきつい左カーブをアウトから進入できると、その先にある長くきつい右カーブの進入準備が完了する。あまりふくらまないことがポイント。



かなり多めにブレーキを踏み、ふくらまないようにする。

そのきつい右カーブへ。直線部分でかなり長めにブレーキング（アクセルオフ）をし、7割ほど減速ができたあたりからハンドルを右へ切り、テールスライドを起こし、ドリフトしながらインを抜けていく。カウンターを当てつつアウトへふくらんでいく。その先は、左、左とインキープのまま走る。



複合カーブなのでインを突きにくい。奥へ狙いを定めよう。

山岳地帯の入口にある右カーブだが、早めにインに入るようにしないと危険。



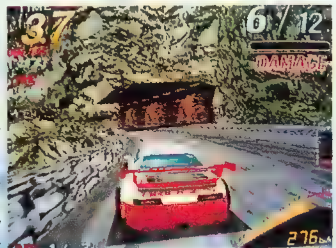
先がどうなっているのかわからないーでもここは右1発でOK。

坂道を登っていくと橋が見えてくる。その橋の下で右、左、右と小さく曲がるのだが、ここは右一発で曲がる。先が見えにくいのでタイミングが合わせにくい。



かなり手前でフルブレーキ。十分に減速すれば問題なし！

けたら、見える範囲で十分直線的なラインを作れるので、それを実行し、どんどん加速していく。そしてトンネルへ進入する。トンネルに入ると軽く右へ。



直線的に走りながらトンネルへ進入。すぐ左へ切り返すぞ。

きつ〜い右カーブのかなり手前でアクセルオフのフルブレーキングー直線部分で減速を終了し、絶対にインを通る（ふくらまないー）こと。

するとすぐ切り返すことができ、次の左カーブのインを楽に走り抜けることができる。きつい右、左のカーブを抜



手前の右カーブをインで抜ければ、ここは楽勝！

トンネル内で右へハンドルを少し切ったあとすぐ左へ切り返し、しっかりインをキープしていく。そこからあまりふくらまずにトンネルを出る。



少しきつい左カーブ。その先、あまりふくらまないように。

トンネルを出るとすぐ右カーブへ。ここはまず問題なくクリアできると思う。しっかりインを突いて曲がる。

ここのインを通過後、左へ切り直すのだが、このタイミングが早いと左カーブのインにある芝に入ってしまうのでよ〜くコースを見て、そのギリギリを狙うようにすること。

このとき、速く走るためにと思い弧を大きくしてしまいがち。その先にあるきつい右、左のカーブを考えると、あまりふくらまないほうが安全。

芝ギリギリを狙いつつ、強めに切っていくといいだろう。



しっかりインをキープし、次へ。早くハンドルを戻さないように。

ショートコースと合流したところへ。その先にはきつい右カーブがある。ここをできるだけアウトから入るようにする。速く走るためでもあるが、その先、下った先にある左カーブへの進入を楽にするためだ。

ふくらむーと思ったら右の芝に入ってやるといい。



きつい右カーブ。アウト＝イン＝インのイメージで！

右カーブを抜けると下りながら左カーブのインへ。

ハンドルを切りつつ左へ行くため、ブレーキを踏んでしまうとテールが外へーこれは



インの芝に入って減速をすれば安全に曲がれるぞ！

非常に危険なので、ブレーキで減速せず、狭いが左にある芝に入り、ショートカットして抜けていく。すると楽にインをキープできる。

加速にまかせて芝から出たら最後のカーブ、バンクカーブへ。



バンクカーブは、インから入り、アウトへふくらむ感じで抜ける。

速く走ることを考えると、このバンク、インから進入し、アウトへふくらんでいくのがいいだろう。無理にラインを変えるよりも安全だし、加速も生かせるためだ。

ここを抜ければメインのストレートへ！

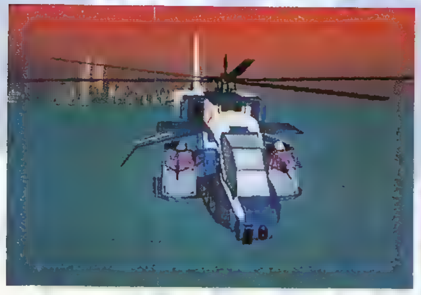
ニューヨークの星となれ

GUNBLADE NY

Special Air Assault Force

ガンブレード ニューヨーク
とうとう終盤、ラスボス攻略。
イージーとハードのラスボス
両方を比較しながら攻略だ!!

担当：IN2ーきらり屋



いよいよ攻略も大詰めを迎えたガンブレードNY。今回は、前回からの続きでハード・ファイナルエリア・ラスボスから攻略していこう。

このテロリストのボスは、イージー・ファイナルエリアのラスボスと見た目は同じ奴だ。

しかし、当然ハードはイージーと比べてかなり手強くなっていて、攻撃方法などもかなり異なり、さらに激しいものになっている。

イージーでは、舞台は船の上となっていて荷物の中から現れたボスは、左右に移動を繰り返しながら攻撃してくる。

イージーボスの攻撃は、左右の移動を繰り返しながら3発のミサイルを同時に撃ってきて、ずっとそれを繰り返すというもの。単純といえば単純な攻撃だが、うっとうしいのは3発の弾が広がって飛んでくる。

そしてハードのボスになると、同じく3発の弾を同時撃ちしてくるのだが、これを短い間合いで一斉に5回くらい、連発で送り込んでくる。これはキツい。

それに加えてハードのボスは空中を飛んでいて、この攻撃は空中からとなる。空中を行ったり来たりしながら、3連発のミサイルをしつこく連射してくるのだ。

イージーの対ボス戦では視点の高さが一定であったのに対し、空中ではそうもいかない。ボスが移動する度に角度が変わってミサイルの飛んでくる角度も異なってくるのだ。

その辺りのことから、もう一度イージーのラスボスをおさらいしよう。





飛んできたミサイルは確実に撃ち消さないとクリアできないぞ。

登場時から、照準をボスの出現位置に合わせておいて撃ち込む。少しでもダメージを稼ぐためだ。

イージーボスは動きそのものはシンプルで、逃げ回ったり派手な動きをする訳でもなく、ただその場で一定距離を行ったり来たりの移動を繰り返すだけ。

だからちゃんと狙いを定めれば難なく弾は当たるのだが、ここでうっとうしいのはボスが撃ってくるミサイルだ。このミサイルをきちんと撃ち落とすことが非常に重要となってくる。

というのも、ボスに結構耐久力があるために、対ラスボス戦は持久戦になるからだ。ボスが出してくるミサイルを確実に撃ち消せなければ、クリアするのは困難となってくる。

そしてそれと共に重要なのは、ボスを少しでも早く倒すために常に撃ち込み続け、ダメージを減らし続けるということ。

いかに早く、正確にボスのミサイルを撃ち消せるか、そしていかにうまくスキを狙ってボスにダメージを与えるかということが、クリアするために大切な2つの条件といえるだろう。

この2つを満たすためのひとつの方法として、次のようなやり方がある。

まず、常にボス本体を狙い



こんなミサイルは、少し先のほうを狙うと消しやすい。











ガンブレードNYスコアアタック大会！
詳細は本誌84ページを見てね！





続けるのだが、この際に本体の真ん中辺りより、やや上の辺を撃ち続けよう。

ボスは3発の弾を同時に出してくるが、その広がった弾のうち、高さが一番低いものがその辺りの高さに発射される。この一番低い弾に高さを合わせると考えればいい。

ボスがミサイルを発射したときの銃の動かし方は、ボスを中心にして左右に動かすような感じで、余分な動きをできるだけ少なくしよう。

常にボスに撃ち込み続けておいて、ボスがミサイルを発射してきたときだけ照準を振ってそれを迎え撃つ、といった感じでやっていこう。

だからこのときに、先ほど書いた高さに照準を合わせておくと、とりあえず左か右かに銃を振って合わせるだけで一番低い位置からのミサイルは消すことができるのだ。

ということは、この低い位置からのミサイルだけでも早く消してしまえるので、あとの2発は余裕をもって撃ちおとせる。上下に照準を微調整して残りの2発を撃ち消したら、またすぐさまボス本体に照準を戻して撃ち込む、これの繰り返しだ。

そのうちに、3発のまとまりとまとまりの間が、だんだん狭くなってくる。このときは無理をせずにミサイルを撃ち消すことだけに専念したほうがいいだろう。

自分を狙って向かってくるミサイルを消していくことで手一杯になって、反撃できなくなってしまうかもしれないが、そんな場合でも冷静に弾を見て持ちこたえよう。そうすれば必ず小さなスキが生まれるので、そこから再び本体への撃ち込みを開始できるようになる。

ミサイルを撃ち消す際のコツとしては、ミサイルの飛んでいこうとする軌道の先を読んで、飛んでいる場所よりも少し先に照準を合わせるということだ。

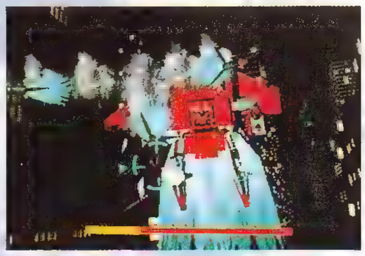
真正面から突っ込んでくるものはそのまま狙えばいいが、ボスが撃ってくるのはそういう弾ばかりではない。画面の右や左から斜めに飛んでくるミサイルのほうが、むしろ多いだろう。

そんなときにこれを覚えておけば少しでも早く、目の前に迫ってくるミサイルを消せるので利用してみてほしい。



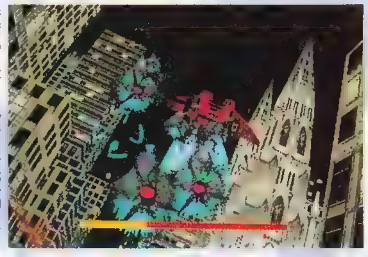
真夜中のミッドタウンに追い詰められ、ついに姿を現すテロリストのリーダー。真っ暗闇の空から飛来して、発狂したように3連発のミサイルを撃ちまくる。

3連発のミサイルという点ではイージーボスと同じなのだが、それを一回の攻撃でまとめて連射してくるのだ。


右肩のランチャーから3方向に広がるミサイルを撃つボス。

このボスの動き方は、空中に滞空して攻撃してきて、いったんその攻撃が終了するとヘリの背後に回り込む。そしてそこで滞空してまた攻撃をして、それが後わると再び背後に回り込む、という動作の繰り返しだ。

ボスがヘリの後ろに回り込むときの滞空位置は、いつも同じではない。高さが違うので視界の上のほうから攻撃してくるときもあれば、下のほうにいるときもある。それによって当然ミサイルが飛んでくる角度も違ってくるのだ。


手前のミサイルから順次消していこう。

3発のミサイルは、一カ所のランチャーから広がるように発射され、こっちに向かって飛んでくる。ボスの右肩辺りにあるランチャーの周りで広がったところを、撃って消せるようにしたいところだ。

ランチャーの周りを回すように照準を振って、順序よくミサイルを消していこう。落とせなかったミサイルは、先ほど書いたようにミサイルを落とすコツとして、軌道の先読みをして少し前方を狙って消そう。

ボスに撃ち込むタイミングは、攻撃をしてくる前の状態のときに集中して撃ち込むのがいいだろう。

一斉に撃たれたミサイルを早く画面内から消してしまうことに専念して、後ろに回り込んだボスのほうへカメラが素早く振りむけるようにしよう。そしてミサイルを撃たれるまでの間に、集中して本体に撃ち込もう。

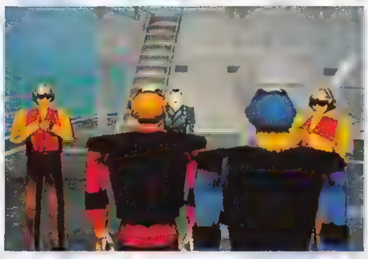
カメラの動きも敵の動きも毎回違うので、特に終盤のほうは慣れが必要になってくる。何度もやり込んで、銃さばきを自分のものにして、感動のエンディングまでたどりついてほしい。

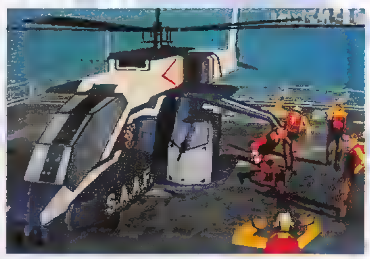
なお、今回ここに写真で紹介しているのはハードモードをクリアしたときのエンディング画面だ。

しかし、ここには写真を載せていない別のエンディングも用意されていて、そっちのほうはバッド・エンディングなのでくれぐれもそうならないように（一度でもこのエンディングを見たという人は、どこで何をミスすればバッド・エンディングになるかを探してみるのも、面白いかもしれないけどね）。









そろそろクリアできたかな？
SCORE ATTACK REMIX(S・A・R)

3面は分岐が3つあるが、一番下の「MID TOWN」は前回紹介しているので省略します。ご了承ください。

GRAND ARMY PLAZA

1面、2面ともに高得点を獲得し、ノルマが達成されているとこのステージにくることができる。

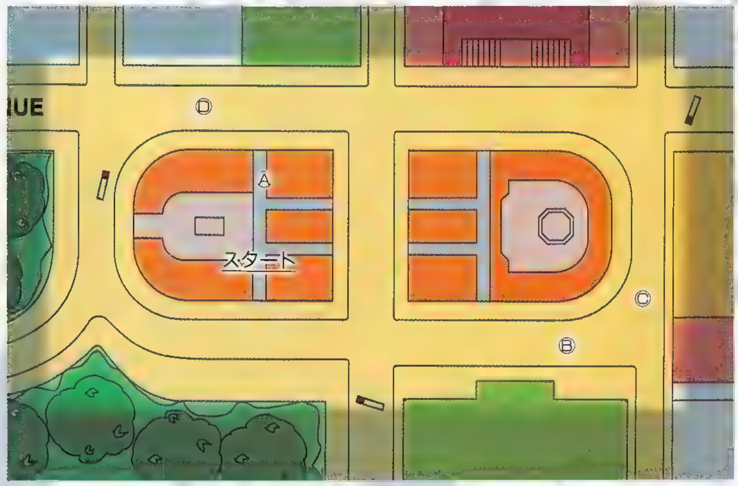
GRAND ARMY PLAZAの開幕はステージ上の真ん中あたりから始まる。少し移動して、A地点になるとバルカン砲に座ったデブエネミーが1人と黒いエネミーがたくさん出現する。

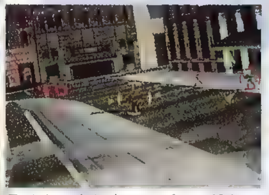
この黒いエネミーは耐久力が5発くらいあるので、破壊するのにちょっと手間がかかる。しかし、武器を取ってから連続で敵を撃ち続けると、高得点を稼ぐことができるので重要だぞ。アドバイスを1つ。A地点のまわりには、破壊可能な箱がたくさんあるので、見えたら忘れずに狙うといいだろう。

で、こいつらが大体10人前後出現した後B地点へ移る。

B地点では、白いエネミーが2人＋デブエネミーが横に並んでいるので、耐久力が高い順にデブエネミーから倒し、白いエネミーも破壊しよう。注意点としては、白エネミーをばらさないように撃つことだ。

その場所から少し左へ移動すると、D地点になる。




B地点。真ん中のデブから撃ち、エネミーを右に追いやろう。


A地点。周りに置いてある箱も見逃さずに破壊するべし。


C地点の破壊が遅れると、D地点のヘリがこんな感じで遠くに出現してしまう。


C地点の木箱の中には、なんとエネミーが2人忍び込んでいて、意外に強い。

ここには木箱が2つ置いてあり、箱の中から黒エネミーが2人ずつ出てくる。出現の仕方が意外にバラバラなので、確実に破壊していこう。

E地点に移ると、ヘリがマップ左下のほうから出現する。このヘリは、その場の状況によってマップE地点までくる場合もあれば、出現したと同時に逃げていく場合も少なくはない。E地点までヘリが移動してきた場合は、撃ち込み点＋ヘリの破壊点数を獲得することができるぞ。かなり重要。

ヘリが過ぎると、同じくE地点で白エネミーが3人出現する。こいつらは動きが俊敏で、倒すのに時間がかかる。

大体ここまで時間内でこられれば、ARMY PLAZAは問題ない。一応ボスが存在するが、ボスの出現時間がかなりかかるため、ボスを破壊することは不可能だ。

U.N.H.Q

2面「MID TOWN」で獲得点数が6000点を割ると「U・N・H・Q」へきてしまう。

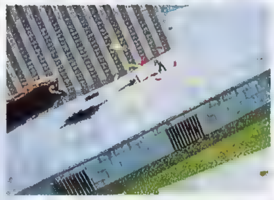
スタートA地点はマップ中央部の建物あたりで、まず3人のエネミーがバラバラで待ち受けている。ここでは、一度自分のヘリが通り過ぎてから3人を狙う感じになるので、1人ずつ倒すことを考えよう。

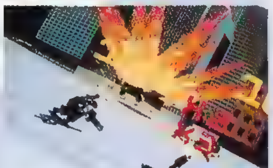
次に、建物の側面にある穴からエネミーが何人か出現する。ここは比較的エネミーがまとまって出てくるので、ばらつかせないように攻撃しよう。ここで白エネミーを破壊しよう。ここで白エネミーが画面右のほうへ逃げていったときは、ジープが1台置いてあるので忘れずに壊しておくこと。

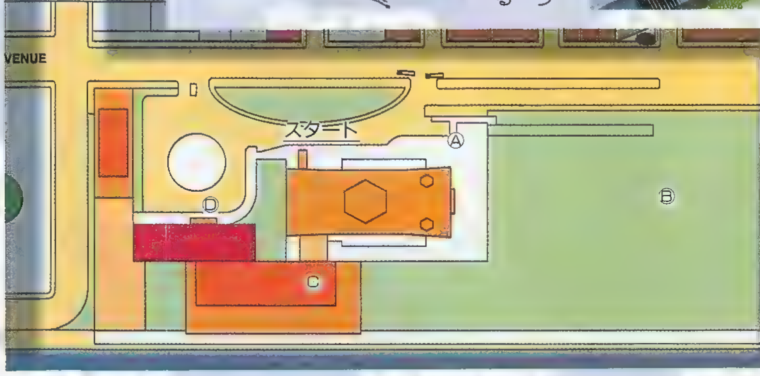
さて、B地点だが、ここではこの面のボス（ミサイル砲台）が移動している。で、そのまわりにはエネミーが2人付いているのだ。基本的には、エネミーを両方とも破壊してからミサイルを破壊しよう。

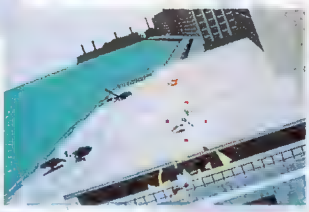
C地点、再び建物の屋上へ移動すると白いエネミーが、2人ずつ計8人くらい出現する。こいつらは、わりと離れた位置同士で出現するので破壊するのに手間がかかる。注意。

「U・N・H・Q」ステージ最終となるD地点。マップ左上の広場の前のビルの屋上にエネミーが2人、広場にも2人いる。屋上のエネミー2人を速攻で破壊しよう。


A地点。左の壁の穴からエネミーが出現する。


A地点の画面右には、ジープが置いてあるので、これも忘れずに破壊すること。




エネミーの頭上を通過する前に破壊するのが理想だ。


B地点。まずは右下のエネミーから破壊。



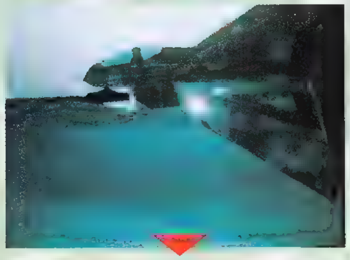
いよいよ宇宙面攻略スタート

XEVIOUS 3D/G

君は4本ソルを撃てるか?

担当：VMT-RED







雪原での戦いを経て、宇宙へ飛び立つソルバルウ。

前回攻略したエリア5をクリアすると、エリア6に入る前にちょっとしたデモがある。雪原を飛行していたソルバルウが、宇宙へ向かって急降下していく。

短いデモだけど、すごくカッコいいので、ぜひ自力で見てほしい。



宇宙面の始まりだ。この面は地面がなく、地上のモノはすべて流れてくる岩の上に設置されている。

流れてくる岩は、

①ソルバルウより下を流れているもの。

②ソルバルウと同じ高さを流れてくるもの。

③ソルバルウより高い位置を流れてくるもの。

と3種類ある。

①は要するに地上物が設置されている岩。

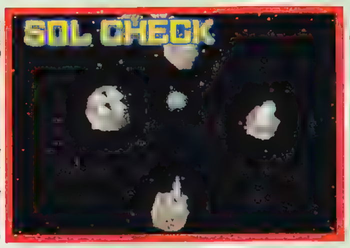
②は、撃って壊せるものと壊せないものの2種類あり、当たればもちろん死ぬ。

③は上に付いている地上物も撃ってこないし、もちろん当たって死ぬことはないので気にしなくていい。

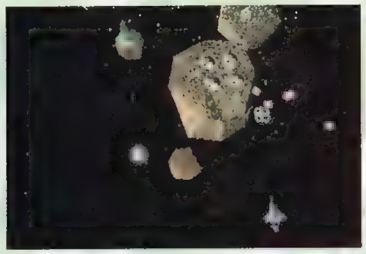
ソルも地上物と同様に仕込まれていて、スタート直後にまず3本出現する（写真①）。

空中物も出現してくるが、特に問題なし。

少し進むと、デロータが4つ付いた岩が出現する（写真②）。



写真①：とりあえずソル×3。



写真②：うまく弾を誘導してサッサと撃つべし。

空中物の都合もあるが、意識して早めに撃ってしまいたいところだ。

この場所の前後で赤と緑のアイテムが出るが、エリア5を青（ザッパー）で抜けてきていればいらないので無視。

この緑アイテムの直後、写真③の2つの岩にはそれぞれタワー砲台が2つ仕込まれている。覚えておこう。

この後、すぐソルが1本あり（写真④）同時にバキュラが出現し始める。



写真③：覚えていれば問題なし。

このバキュラ地帯、目が慣れないとなかなかいやらしく、ソルバルウより上空（?）を飛んでくるバキュラは、もちろん当たるわけではないが、わかっていてもドキリとするだろう。

小さいバキュラも、当然ソルバルウよりはるか下のほうを飛んでいるので当たり判定はない（写真⑤）。

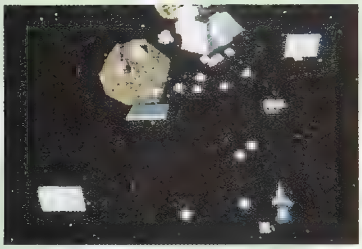


写真⑤：デカいバキュラは当たり判定がない。ビビる必要なし。

ソルバルウと同じ高さで飛来するバキュラには、ほとんど砲台が付いているので、それらを撃ちつつ空中物の相手もしなくてはならない。

ここは、うっかりすると背景のバキュラと勘違いして突っ込んで（しかも割と自信満々な動きで）死んだりするので、十分気をつけよう。なかなか"3D／Gチック"なトリッキーな難しさがある場所だ。

さらに、最悪なのが、途中



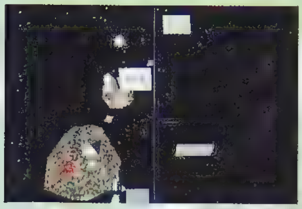
写真⑥：エリア6最大の難敵。ボスよりイヤ。

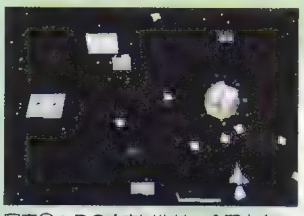


写真④：ポツリとソル×1。鬼のバキュラ地帯スタート。


こいつが今回のボスなのだ。

で現れる中型機（写真⑥）。
バキュラに邪魔されて撃ち込みにいけないし、この中型機から撃ってくる弾幕がかなりツライ。
バキュラの出現パターンがランダムで、パターン化できないので実力で避けることが要求される場面だ。
ある程度、ムリをしてでも接近して撃ち込んでいこう。
途中で、写真⑦の場所でソルが1本出る場所は中型機と戦いながらソルの処理もせざるを得ないのだが、4本ソル（写真⑧）の直前まで中型機が残ってしまうような状況はマズい。


写真⑦：このソル×1は、まだなんとかなるが…。


写真⑧：この4本ソルは、全面中1、2を争う難所。

この4本ソルをすべて撃つのは、バキュラからの攻撃があるだけでも大変なので、なるべく早めに中型機を破壊しておくのが理想だ。
同じミスるにしても、早めに勝負をかけて撃ち込みに行けば、もし死んでも次のソルバルウ出現時の無敵中には中型機と戦って4本ソルを撃つ準備ができる。
マズいのは、逃げ腰で中型機と戦って4本ソルを撃ちに行くのが遅れるパターン。
結局、ソルを出している途中で死んだりして、撃ちもらすという展開になりがち。
ここのソルの処理は非常に難しいので、1ミスしても全部撃ちきれればよしとしよう。
直後に青アイテムがでるから、ハマる心配はない。
バキュラ地帯を抜けるとエリア4に出現した中型機が出現。覚えておいて速攻で撃ち込む（写真⑨）。


写真⑨：装備が落ちているときは誘導ミサイルに気をつけよう。

しばらく進むと、エリア3で出現したレインボーレーザーを撃つ中型機が出るのだが、ザコ空中物も出ているので気をつけよう（写真⑩）。
この後、青アイテムが出る場所でソル2本あり（写真⑪）。
最後のボザログラムの手前で赤ソル出現（写真⑫）。



写真⑩：バーラ×4の岩の左上にソルが。忘れずに。



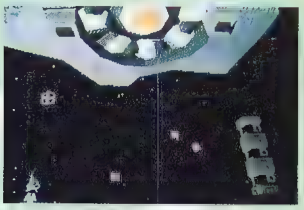
写真⑪：青アイテムの右上の岩に、ソル×2。



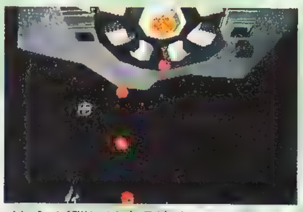
写真⑫：ボザログラムの左下の岩に赤ソル。



●第一段階


撃ちきれなかったら、おとなしく避ける。

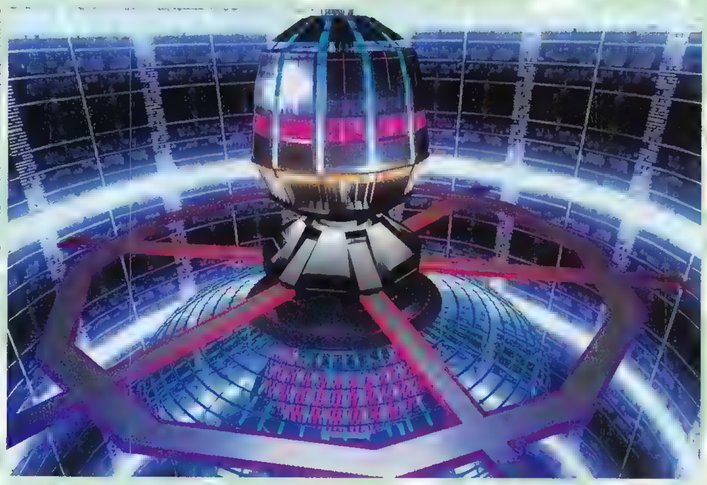
両サイドにある砲台に射出口があり、ブロック状の砲台を飛ばしてくるので、まずはこの砲台をなるべく撃ちきってしまうのが重要。
撃ちきれない場合は、逆サイドで弾避けしてやり過ごす。
あとは、コアの周りを回っている砲台からの弾（オレンジ色の大きな弾）に気をつけつつ、コアが開いているときにダメージを与えていく。


オレンジ弾には十分注意。

耐久力はそれほどないのが救いだが、オレンジ色の弾が結構イヤな撃ち方をしてくるので気を抜けない。

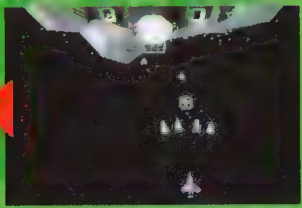
●第二段階

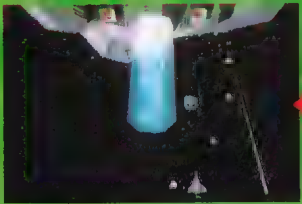
ボス本体がグルッと裏返しになり、第二段階が始まる。
まず、注意しなければならないのが、弱点である中央のレーザー射出口から発射される極太レーザー。
発射時に前兆があるし、一定のタイミングで撃ってくるので、射出口の正面でウロウロしなければ大丈夫。
レーザー射出口の左右に付いている砲台からは、ちょっと見にくい弾のバラまきと、誘導ミサイル（もちろん撃てる）を交互に撃ってくる。
第二段階が始まってすぐ、いきなり極太レーザーとバラまき弾の同時攻撃があって、


次回、最終回。こいつが「ガンプ」なのか？

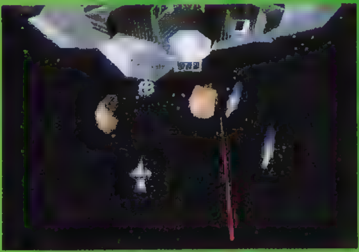
生き残るために一撃必殺！
サバイバル攻略大作戦！

この瞬間が難しい。ここは極太レーザーのすぐ横で、バラまき弾をよく見て避けるといいだろう。


このへんで構えて…、


クロスするバラまき弾を見切る。よく見れば避けられるぞ！

バラまき弾を避けたら、次は誘導ミサイルしか撃ってこないので、撃ち込みのチャンスだ。ボスの周りを回っている岩には注意。



岩と誘導ミサイルに気をつけて、一気に撃ち込め！

一段階目と同じく、耐久力はそんなにないから、一回目のバラまき弾さえ避けられればクリアできるだろう。

熱きスコアバトルを伝える
スコアアタックキャンペーン結果発表
すごいスコアをありがとう!!

マジでハイレベル！

実は、キャンペーンを告知した後、結構心配してたんですよ。「まともなスコアくるかな～。せめて、ALLクリアの記録がこないとカッコつかんな…」とかね。

まっ、スコアのほうを見ていただければ、これがまったる要らぬ心配であったことがおわかりいただけると思うけど、はっきり言ってかなりハイレベルなスコア争いになってますよ、これ。

では順に見ていきましょう。

1位は706万5540点をたたき出した福岡県サブカルチュアのGDS-OOT氏でした～おめでとうございます。

OOT氏は、本誌30日号でのハイスコア集計のほうでも全国TOPを取っていて、このゲームに対する気合いはかなりのものが感じられる。

2位は静岡県プレイシティキャロットアピアのSPREAM-FKS氏でした。スコアのほうは、704万8060点、なんと1位との差は2万点もない。

このゲームで2万点の差といったら、かなりの接戦であったことを意味している。うーん、恐ろしいレベルのスコアバトルだ。

申請用紙の備考から察すると、1位のOOT氏と2位のFKS氏のプレイ内容は、ほぼ同じといっていい。

各面の点効率に、ほとんど差がなさそう。

3位は広島県ゲームプラザミッキーの**両々ちゃん**で、692万6910点。

おそらく、プレイ内容はOOT氏やFKS氏とさほど変わらないと思われる。

ここまで来ていれば、700万オーバーするのも時間の問題だろう。これ以後も、めざせハイスコアのほうでがんばって全国TOPを目指してほしい。

また、今回は締め切りの都合でクリアが間に合わなかった人も、ソル出しまくりで7面まできている人が多いようなので、その調子で引き続き精進し、めざせハイスコアのほうでがんばってほしい。

なお、1位から3位のプレイヤー各氏には、ナムコより特製トロフィー&賞状が贈られる。末代まで家宝にしよう。

稼ぎについて

では、少し点稼ぎについて書いておこう。

まず、基本となるのはもちろんソルの出現、破壊だ。

以前にも書いたけど、このゲームはソルを出しまくりで稼いでいくとベラボーにランクが上がってしまうが、そんなことを気にしている人はスコアラーにはなれない。

前のエリアでソルを完全破壊して進むことによって、次のエリアの特定の砲台ソルが赤くなる。

赤ソルは、出現・破壊、それぞれ7万6500点なので、まずはすべての赤ソルを出して破壊することが基本ラインとなる。

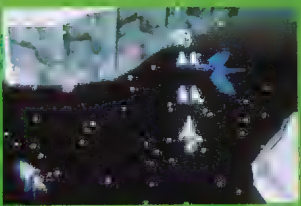
次に、重要なのがエリア5のブルードラゴンの撃ち込み。

エリア4ボスは、ちと苦しくても青アイテムのザッパーでクリアして、ブルードラゴンの直前でわざと死んで最弱ショットにしておくと、この撃ち込み点だけで100万点以上は稼げるようだ。

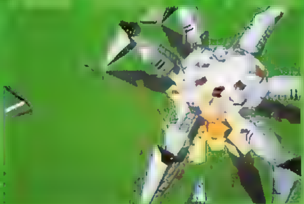

赤ソルの完全破壊を目指せ！

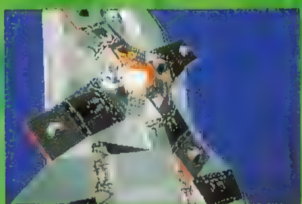
この稼ぎを知らないで、700万点などというスコアは出せません。

細かい点では、1ボスの本体カバーを破壊したときに飛び散る破片を撃って稼ぐとか、2ボスが下から出現して画面上に消えるまでの間にコアへブラスターを撃ち込むと撃ち込み点が入るとか、差がつく要素はいろいろある。


ラゴンは最弱ショットで稼ぐ。100万以上いただき。

また、エリアクリア時に敵破壊率が表示されるが、100%取っても特別なボーナスはない。残機ボーナスもなし。


ボスのこの破片、撃てるですよ、実は。


2ボスのこの稼ぎ、結構デカい。

スコア	スコアネーム	ゲームセンター	備考
7,065,540PTS	GDS-OOT	サブカルチュア（福岡）	ALL
7,048,060PTS	SPREAM-FKS	PCアピア（静岡）	ALL
6,926,910PTS	両々ちゃん	ゲームプラザミッキー（広島）	ALL
5,004,740PTS	KSR-JPT井上（亜美ちゃんファン）	ギャレッソ津田沼店（千葉）	7面
4,515,870PTS	V.Z	ブリッズ姫路店（兵庫）	7面
3,742,500PTS	ダンシング隆司スペシャル	JOY倶楽部（愛知）	7面

本年秋、日本上陸

ゲーメストムック アイランドスペシャル

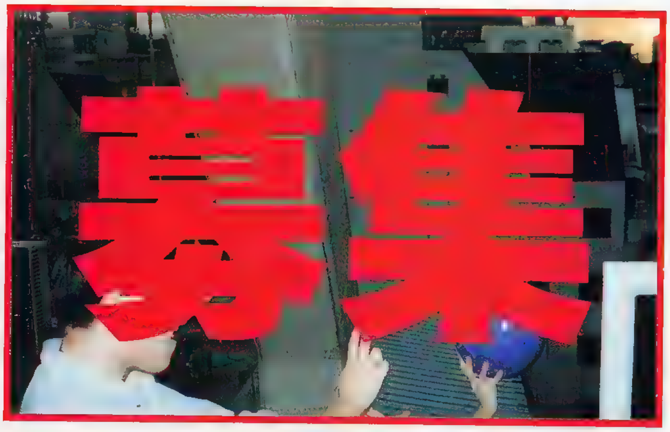
幸せの国から '96

やあ、よい子のみんな元気かな。今日はみんなにお知らせがあるぞ。よい子じゃないみんなは私の管轄外なのでどうでもいいや。ただし年齢が26歳以下で眼鏡着用で高校教師な女性は悪い子でもオッケーだ。よっといで。

さて、ちょっと話題がそれてしまったが、今回はゲーメストのご乱心、とちまたで話題にはあまりなっていない、ゲーメストアイランドムックのハガキ募集のお知らせだ。

以前６月22日締め切りとか書いたような気がするが、８月20日まで締め切りが急激に延期となった。なんでそんなことになったのかというと、まあいろいろな事情があるのだが、とりあえず申し訳ない、すまんと謝ります。

で、気を取り直して肝心の募集中の内容を説明しよう。現在皆さんから募集中なのは、以下のジャンルだ。



１．表紙イラスト大募集

今回のムックの表紙用に皆さんからイラストを大募集。

内容は基本的にはなんでもオッケー。ゲームキャラでもむーちゃんでもアメンボでも大丈夫。サイズ的にはＡ４からＢ４、Ａ３ぐらいまでが理想だ。

２．ギャルズアイランド網走番外地

いつもとはちょっと違った趣向のアイランドだ。どう違うか、というと募集ジャンルが次のようなものなのだ。

●12歳以下

見ての通りだ。あまり多くは語りたくない部門だが、果たして12歳以下のギャルキャラって何人いるのかっていうのが疑問。でもやる。

●熟女部門

いわゆる28歳以上女性の部門。これまたハガキは集まるのかって気もするが、やるったらやる。

●眼鏡娘

眼鏡をかけてて性別が女性ならとりあえずオッケー。じゃあロッテンマイヤーさんでもいいかっていうと、そこらへんは常識で判断してね。

●背景ギャル

とにかく背景でも、バックストーリーでもいいからほとんどスポットライトを浴びずに消えていったあのキャラを、君のその手で白日のもとにさらけだすのさ！

てなわけで、君の熱いハガキを待っているぜ。

送り先　〒101東京都千代田区内神田１-11-４　藤吉ビル３Ｆ　ゲーメストムック「アイランドスペシャル　素敵な奥様」係



ゲーメストビデオ
次回作予告
あのライジングの
超硬派シューティングゲーム
『バトルガレッガ』
9月発売に向けて制作開始！
ビデオだから分かる、
本物の稼ぎプレイを貴方に贈る…。
初のライヴビデオ出現！
ストゼロ2大会の覇者は誰だ!?
7月23日（火）発売！
内容
◎大会予選でのベストバウト、決勝トーナメントの模様を収録！
◎昼休みに行なわれたコスプレイベント風景！
◎選手、ギャラリーへのインタビューシーン！
◎愉快なナレーション付きの全キャラクターの紹介！
◎ハンディカムを使用して、会場の雰囲気たっぷりの演出！
～第13回ゲーメスト杯争奪　全日本ストリートファイターZERO2チャンピオンシップ～
価格:5800円（税込）　収録時間:60分　ナレーター:細井　治（ダンのCV）　付録:大会のすべてがアカデミックに分かる超データ表

初級ポイントアタックPERFECTを狙え！
CLIFF ROCK編

プロップサイクル
PROP CYCLE™

**いきなり逆走して＋20secを取りに！
隠しも取れば本当のパーフェクトになる！**

担当：元チャリンコ暴走族　ずるずる



さて今回よりプロップサイクルの攻略がスタート。知力と体力のゲームなので、まずは体調を整えてから始めるぞ。

まずはやさしい「初級ポイントアタック」のほうからトライしてみたい。全部終わる頃は、みんな筋肉マンかも！



ポイントアタックでプレイするフィールドを3つから選ぶ。今回は初めてということもあり、慣れるということから一番やさしい一番左のフィールド「クリフロック」から。

目標はクリア、当然パーフェクト、さらに点数もだ！

プラス20秒を取ったらあとは一直線！パーフェクトで7000点を狙え！

コインを投入し、レベル、フィールドを選んだらスタートだ。カウントダウンが始まったら…ちょ～と待った！漕がずにすぐ左へ旋回！失速しないようゆっくり漕ぎ、Uターンできたら右へ！

逆走になるのだが、その奥になんと＋20秒が存在する。

ぶつからないようにしないと、＋20秒を取った意味がなくなるので注意したい。



全然漕がないと失速するので、極ゆっくりと漕ぎ、左へ急旋回。

ゆ～っくり漕ぎつつ＋20秒を取ったら即Uターンして順走。

再びスタート地点へ戻ったら全力で漕げ！



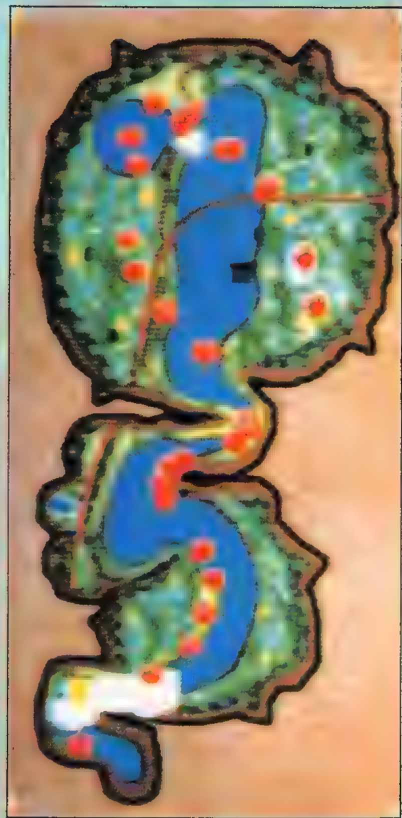
ほら＋20秒！ミスせず来て戻らないと意味がなくなるぞ！

全力で漕ぎつつ少し左へハンドルを切る。高さをバルーンの高さに合わせていけば5つを楽勝で取れるぞ。

5つ取ったあたりで右へ。やや漕ぐ力を落として右へ旋回していく。



再度スタート地点を通り、全力で漕いでバルーンを取りに！



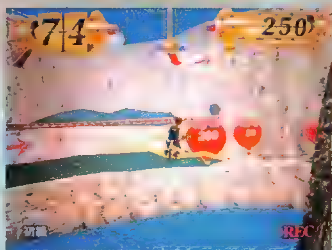
左に旋回しながらバルーンを取っていくと、先が開ける。

そしたら全力で漕ぐー！

緩い右カーブを描きながら並ぶバルーンを全力で漕ぎながら取っていく。

バルーンとバルーンの間はけっこうあるので「取れない」なんて心配はしなくてもいいだろう。とにかく漕ぐー！

先が見えにくいので少しきつめにハンドルを切っておくほうがいいだろう。



大きく左へ曲がったあと、少しきつい右へ。スピードを落とす。

4つほど取ると左へ。ここは少しきついので、漕がず、(勢いを利用して)いっぱいに左に切って取っていく。



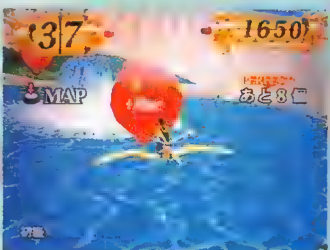
右からきつい左へ。確実に取るならその手前から漕がないこと。



谷間を抜けると全力で漕ぐーしばらくは最高速のままでOK！

大きな弧を描いてきた先に噴水のある湖が見えてくる。

その噴水の前に＋10秒がある。これを取ったら漕ぐ力を緩めて、その先にあるバルーンを右へ旋回しながら取っていく。意外にきついので最初は漕がずにいったほうがいいだろう。見失わないように！



湖の上に＋10秒。このあたりからスピードを落としていく。

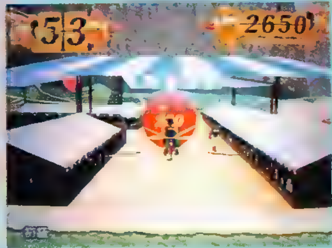
ニューゲームジャングル

小さく右へ旋回し、滝の上の2つのバルーンを取ったら左へ向きを変え、高度を下げていく。ここから先、全力で漕いでいってもいいが、鉄橋の手前にあるバルーン、動いて（グルグル回っている）いるので、たてに並んでいるときに、真っすぐ飛んで楽に取れるようにしていく。

鉄橋の下を通り、どんどん高度を下げ、テント近辺へ。



湖上から右、そして左へ旋回し、バルーンを取ったら鉄橋下へ！



テントの下に入るのは難しいので、最初はゆっくり入ろう。



なんとテントの下に1つ！高さ、幅ともかなり狭い。しっかりハンドルを握ってコントロールしてやるところだ。



テントを出たら左へ旋回し、残る1つを取ればパーフェクト！

できればここは全力で漕いで抜けたいところ。

「ウヒョ〜ッ！」と叫びたくなると思うきっと！

テント下のバルーンを取ったら上昇、左へ旋回し、残る1つを取ればOKだ！

一応これでもパーフェクト。

このルートは、点数優先を考えてのもの！全部ではない。



隠しのバルーンも全部取る！なおかつ速くクリアするには？

さてさて、とにかく速く、それでいていっぱいタイムを残すプレイ方法を説明してきたわけだが、その方法では、パーフェクトではあるが、このフィールド上のバルーンを全部取ったことにはならない。全部取るルートとは？



鉄橋下辺近のバルーンを取ったらUターン！滝の下へ。

8割方取った鉄橋手前までは同じ。そこで反転！滝の中へ！な、なんとその中に隠しルートがあるのだ。



滝の中へ入ると右側に+10秒がある！これを取って右へ！

滝の中へ入るとすぐ右へ。すると目前に+10秒のバルーン。それを取り、さらに右へ。すると空洞へ出る。

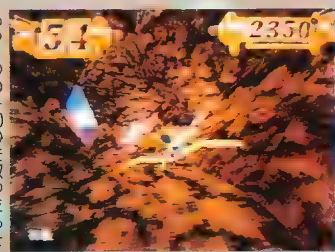


空洞へ出る。その先にバルーンが見える。全力で漕げ〜っ！

その空洞の先に見える石柱の向こうにもう1つバルーンがある。これも+10秒。これを取ってその先の出口から右、左と旋回し外へ出る。するとその正面、鉄橋の下にテントが見えるはず。残るバルーンはそこにある！もう全力で漕ぐ漕ぐ！



穴から出るとその正面にはテントの下にあるバルーンが見える。



もう1つの+10秒を取ったらその先の穴に入り、右、左と進む。

少しずつ降下しつつテントの中へ。スピードがあるが、真っすぐきているのでコントロールはしやすいはず。テントから出たらすぐ左へ旋回！

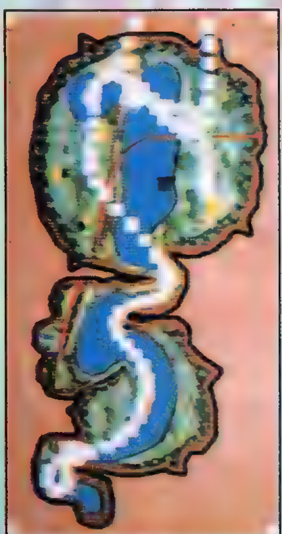


鉄橋辺近のを先に取っておけば、真っすぐにテントへ抜けられる。

最後の1つを取って、これで本当のパーフェクトに！

点数を考えてのルートに比べて+20秒もらえるが、その+20秒、多分、Uターンと遠回り分で使いきってしまうはず。君ならどっちでやる？





モデル2の野球ゲーム登場!

Dynamite BASEBALL

※画面は開発中のものです。

「ファイナルアーチ」のスタッフが、この夏満を持して放つド迫力野球ゲームだ。

担当：立衆多

とにかくリアル! フルポリゴンの野球ゲーム

「ダイナマイトベースボール」は、モデル2のハードで作られたフルポリゴンの野球ゲームだ。「ファイナルアーチ」がST-Vで秒間30コマの動きだったのに対し、本作品は倍の60コマの動きを実現している。まずは写真を見て、そのカッコよさを確かめてみよう。

もちろん登場する12球団と選手はすべて実名。あるときは監督、またあるときは野手や観客になったりと、とにかく臨場感がバツグンなのだ。

操作方法

コンパネはレバーと2ボタン、そしてオールドファンには懐かしいバットスイッチが付いている。

バットスイッチは、投球前にあらかじめ回しておいてスイングの強弱を決定する仕組みになっている。目いっぱい振れば長打狙い、逆に弱くすればバントをしてくれるのだ。バッティングの自由度が実に高いのがわかるよね。



次に投げるボールは…、



大リーグボールだ!(嘘)表情の変化が凝ってます。

遊び方

まず攻撃側と守備側とに画面が2分割される。この間に、ピッチャーの投げるコース、およびバッターの打つコースをそれぞれ決定する。

次にキャッチャー側から見た視点に変わり、中央にストライクゾーンを表す四角形が表示される。このとき、攻撃側はボールのカーソルに自分のカーソルを合わせて打つ、というシステムになっている。要するに、どのコースにヤマを絞るかという駆け引きが楽しめるワケだ。

また、カーソルは自動的にボールを追いかけてくれるので、初心者にも安心して遊べるようになっている。これでストライク、ボールの見極めに専念できるよね。



何投げる?何を打つ?緊張の2分割シーン。

とにかく魅せます迫真のカメラワーク

当然といえば当然だけど、あらゆる場面をクローズアップするカメラワークが凄い。判定に不満を示すバッターのアップもあれば、塁上でのクロスプレイをその場面だけ捉えたりと、迫力のシーンが次から次へと映し出される。対CPU戦のときは、ピッチャー側からの視点で(守備のときには)の投球も楽しめるのだ。



本塁上での激突!セーフの出かかった球審がシブい。



変化球もこの通り。投げるほうも迷ってしまいそう。



カーソルをよく見て打とう。それにしてもリアルな画面だ。

もちろんそれ以外にも、モデル2ならではの凝った映像が目白押しで、プレイヤーを飽きさせないものになっている。

発売まで待て!

本作品は8月の発売予定。おそらく夏休み中にはキミの地元のアーケードに並ぶハズだ。もし見かけたら、まずはプレイしてその面白さをぜひ味わってみよう。

夏休みを満喫したい学生諸氏も、会社帰りのサラリーマンのおじさんも要注目。この夏、ベースボールが熱いぜー



まるで2階席から観戦しているような気分だね。



三振。悔しい。腹立たしい。その表情にしびれます。

LET'Sマジカル!!

マジカル頭脳パワー!!

日本テレビの超人気クイズ番組「マジカル頭脳パワー!!」がアーケードゲームで登場。なんと操作方法は１ボタン+マイク…えっ、マイク?

担当：KKY-いなりん

アーケードでマジカルバナナができる?

「マジカル頭脳パワー!!」といえば、毎週木曜夜に日本テレビで放送されている超人気クイズ番組。このゲームではアミューズメントスポットにいながらにして、テレビのクイズ番組に出場している雰囲気が十分楽しめる。

画面写真を見るとST-V基板を生かしたポリゴンの使用が一目で分かる。同社のサンドアールの画面と似たような雰囲気だが、それもそのはず、このゲームはAM1研が作っているのである。AM1研といえばサンドアールの他にも、スカイターゲットやインディ500などを手がけているので、ポリゴンはまかせとけって感じだね。



なんか一番右の奴、盗人みたいなんですけど。



これがまぎらわしいったらありゃしない。

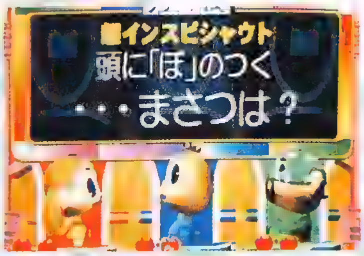


今年からお休みになった日のことかな?

業界初、1ボタン+マイク

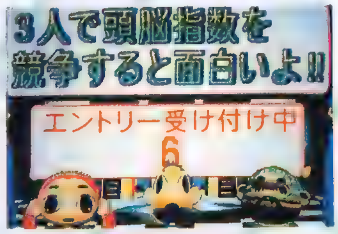
このゲームの一番の特徴は、やはり「1ボタン+マイク」という操作系だろう。従来のクイズゲームでは、複数表示されている回答の中から正解を選んでその番号を答えるというものが主流であるが、このゲームでは画面に映し出される絵や文字を見て、正解をマイクに向かって答えるというものなのだ。

これは実際にテレビの中で行われているのと同じように、答えがわかった人はまず早押しボタンを押して回答権を得て、それからマイクに向かって答えるという方式を取っている。また、このゲームは3人競争プレイが可能なので、アーケードで声を出して答えるのが恥ずかしいという人はお友達同士でワイワイやるのもよいだろう。

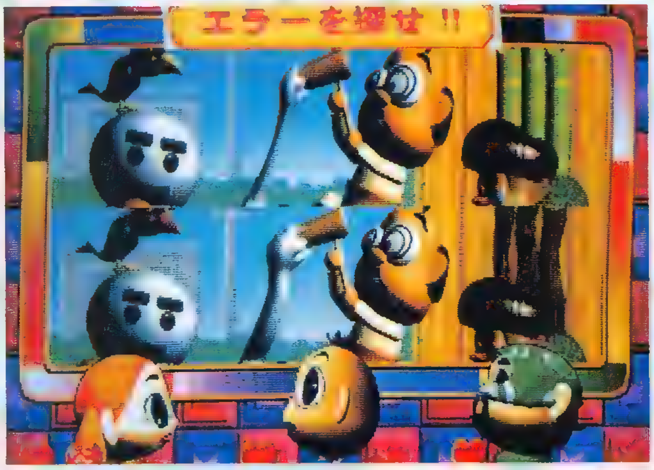


よく日米関係がどうのこうのといってるアレだね。

ここで「マイクに向かって答えるだけで本当に大丈夫なのか?」と思ってしまうのはきっと私だけではないだろう。ところがこのマイクがなかなかの優れ物らしくて、「言葉に関してはなまりなども判別できる、日本全国どこでも楽しんでください」とのことである。例えば写真のマジカルエラーを探せでは、「カラスのくちばしが赤いでごわす」とか言ってもちゃんと正解にしてくれるのだろうか?



１人ではちょっとな〜という人も大丈夫。



テレビと同じように赤丸でヒントが出てほしいね。

レベルに合わせてコースを選ぼう

ゲームの流れとしては、まずプレイするコースをマジカルコース(初級、全4ゲーム)、頭脳コース(中級、全8ゲーム)、パワー!!コース(上級、全12ゲーム)の3つの中から1つ選ぶ。写真にも書いてあるとおり、まずはマジカルコースでマイクで答える練習をするのがよいだろう。

システム的には何も難しい物はなく、画面の下に表示されている小さなハートマークがプレイヤーのライフで、お手つきをするとこのライフが減っていきすべてなくなるとゲームオーバーになってしまう。こういうところはタントアールシリーズではもうおなじみのシステムなので問題ないだろう。

また、写真のようにそれぞれのミニゲームの説明もしてくれるので、はじめてでも気軽にプレイすることができる。



親切なコースセレクトがあって初心者も安心。



3番のマイクで答えるというのがクイズ番組っぽいね。

南国の海をマリンジェットで駆ける!

WAVE RUNNER

©SEGA 1996.

マリンスポーツのNo.1メーカー「ヤマハ」とタイアップ! ヤマハのマリンジェットのブランド名がゲーム名だ!

担当:ずるずる



本物指向のマリンスポーツゲーム

北米を中心に、日本、オーストラリアでも人気の高いマリンスポーツ「マリンジェット」を題材にしたゲームが登場する。その名を「ウェーブランナー」。

水の上でジャンプしたり、テールを滑らしたりする感覚は、地上の乗り物とは違い、一種独特の雰囲気をもつ。

南国が舞台!

マリンスポーツゆえ、水上が舞台となるが、その舞台は真夏の太陽がガンガン降り注ぐ南の島。そのせいか、とても明るく、華やかである。

その雰囲気の中に作られたコースは、外海もあれば、島の内部の水路もある。当然、外海は内海よりも波が荒い。

さらにコースにはいくつかジャンプ台があるのだ。



スタート直前の画面。こ~んなところからカメラが後方へ!

ジャンプ台を使うことでジャンプをすることができるわけだが、そのとき演出としてガッツポーズをしてくれたりするのだ。

また、外海の荒い波を使ってジャンプすることもできる。

南国の海の美しさ、マリンジェットをコントロールする楽しさが体感できそうだー

通信対戦も4人まで可能!

さてこういったレースゲームでは重要な展開として通信対戦がある。当然ながらこの「ウェーブランナー」でもそのあたりはバッチリ対応している。

その対戦だが、最大で4人まで同時にプレイすることができる。もちろんレースには4人以外にCPUも存在。熱いバトルが展開されるはず!



いかにも南国~っ!青い空に白い砂浜。君、何やってんの?

対戦でワイワイやるのも良し、マジにやるも良しだが、純粋に速く走ることだけを考えてもいい。そんな人は1人プレイでコツコツプレイしていくといいだろう。

だがいつものレースものという考え方でいくと大変!

ドライブゲームであれば、天候の変化などがない限り、路面は一定のままだが、マリンスポーツは、自然が相手。



ズバシャシャ~ン!と音をたてて右へ!この腰!腰よ!

マリンジェットは、海の上を走るわけだから、波打つ海上を安定して走るのは難しい。

正確かつ素早い操作プラス、リカバリー能力を備えていないとこのゲームは極められないだろう。目っ茶大変!

マリンジェットが体感できる!

自然を相手にするスポーツを体感ゲームで成立させるには、やはりその部分の体感のさせ方が重要になってくる。

単にライディング部分のみがそれならそれは「体感風」のゲームでしかない。まずそこをチェーック!



ヤホ~ッ!ジャンプ時にはこんなポーズをやったりする!

まずは乗り物なのでライディング部分から。

マリンスポーツのナンバーワンメーカーである「ヤマハ」とタイアップすることで、リアルさをクリア。そのおかげで操作系はバッチリOK!



オラ~ッ!って声が聞こえてきそうなぐらい気合を入れる!

注目はムービングの方法。

海の波は小さなものから大きなものまでいろいろあるが、小さな波では細かく揺らし、大きな波を越えると激しく揺らすようになっている。

もちろん波による反応だけでなく、テールが滑ったとき、ジャンプしたときの動きも上手に再現する。

操作だが、ハンドルを左右に切るほかに、体重移動をすることもできるのだ。

このゲーム、9月発売予定。





四季をテーマにしたレースゲーム!

SIDE BY SIDE

「春」「夏」「秋」「冬」の4つの季節がレベル別にコースに!
実車を使って走るレースゲームだ!

担当：ずるずる

四季がテーマ!

四季をテーマにした新しい雰囲気を持つドライブゲームが登場ーそのタイトルは「サイドバイサイド」だ。

春、夏、秋、冬という季節からコースが作られている点がこのゲームの目玉。その季節の中を走ることはもちろんなのだが、ただ単に車窓が違うだけではない。難易度別にもなっている。

「春」なら気分よく走れるやさしいコース、「秋」なら紅葉を観賞できる?山岳コースというような感じだ。

実車の登場! そして視点は3つ!

ゲームの主役である車だが、このゲームでは、なんと実車が登場する。その数は8種。

トヨタ、ニッサン、マツダ、ホンダとレースシーンに欠かせないメーカーばかりだ。

トヨタからは、スープラRZ、トレノGTV、ニッサンからは、スカイラインGTR、シルビアK's、マツダからは、RX-7RZ、RX-7∞、ホンダからは、NSX、シビックSーRという顔ぶれだ。

これらのマシンから好きな車を選ぶ。なお、プレイヤーの視点は、フロント、ドライバーズ、リアの3タイプだ。



いつでもデッドヒートに! 通信対戦も可能!

周回コースを走るこのゲーム、CPUのマシンとバトルするのもいいが、やはり人間対人間が一番面白い! そんな欲求にも対応。最大4人まで通信対戦ができる。

またCPU戦においても、接待カーなるものが存在するので、ドライブゲームが苦手な人でも気楽にデッドヒートを楽しむことができる。これで対戦の練習もOKだね。

レベル別の4つのコース

4つの季節に分かれたコースを1つずつ見ていこう。

「春」コースは、その季節からも予想できる通り、気分よく走れるコース。

パワーのある車でガンガン飛ばしたいところだ。



初級コース「春」

「夏」コースは、海岸線を走るコースで、舗装路プラス海岸ならではの未舗装のコースも存在。少しずつテクニックが必要になってくる。



中級コース「夏」

「秋」コースは、紅葉を見ながらのコース。紅葉といえばやはり山。となればコースは峠ー道幅も狭く、タイトなコーナーが連続するこのコース、走り屋にはもってこいのコースといえよう。



上級コース「秋」

「冬」コースは、まさにその季節そのもの、雪道を走る!

路面抵抗の低い中で走るわけだから、相当のテクニックが要求されるといっていい。



超上級コース「冬」

コースと車種で倍遊べる!

ゲームは、4つのコースを選び、AT、MTを選び、車種を選んでスタートする。

ルールはタイム制で、各チェックポイントまでに到達しないとゲームオーバーとなる。

ゲームであるため、楽しめなければならないが、8種ある車を見ると、ハイパワーもあれば、コンパクトな車もある。大きく性能差が生じることになるが、そこはドライバーのテクニックでカバーする「挑戦」する楽しさが含まれていることがポイント。

GTRにトレノで挑む。ちなみにトレノは、レーススチューンタイプだーいける?


迫力に興奮。超美技に憧れ。
実在プロ12球団と実名プレイヤー。ファンも熱狂の3D-CGベースボール。
楽しさアップの新システム「バットスイッチ」を採用。
張り詰めた緊迫感。快音とともに沸き起こる歓声と悲鳴。滑り込むランナー。
舞い上がる土煙。矢のような送球と、体を張ったブロックがゲームの行方を変える。
ベースボールの醍醐味が凝縮された、迫力のクロスプレイ。これぞ真のプロ野球！
SELECT YOUR TEAM
Dynamite BASEBALL
ダイナマイト ベースボール
©SEGA 1996
（社）日本プロ野球機構プロ野球12球団公認ゲーム
守備はコンピューターによるオート補球。ボタン連打等の操作で、守備能力がアップ。
ジャンピング・キャッチやスライディング・キャッチ等の迫力のプレイも楽しめます。
世界各国から
最速マシンが参戦。
SEGA
TOURING CAR
CHAMPIONSHIP
セガツーリングカー・チャンピオンシップ
９月に登場！
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一稲谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1
電話 03（5736）7700（国内販売事業本部）
待望の「3」が見えてきた。
Virtua Fighter 3™
©SEGA 1993,1996
※画面は開発中のものです。



芸夢、
だよネ。
CGアニメ・ゲーム科（2年）
マルチメディア・クリエーター科（1年）
新開講（平成9年4月）
ゲームキャラ・ムービングデザイナー科（2年）
ゲーム・デザイナー科（2年）
ゲームサウンド・アーティスト科（1年）
生徒CG作品


NEO GEO
The Future Is Now
SNK
燃えてるかい?


ザ・キング・オブ・ファイターズ'96、この夏開幕!
THE KING OF Fighters '96 TM
©SNK 1996
◆インターネットでネオジオ最新情報　SNK ホームページ　http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00] ※電話番号はお間違えなく。
■NEOGEOはSNKの商標です


CAPCOM
勇気と愛のドリームバトル
迫る!
ゆずれない
正義全開!
アーケード版ロックマンがパワーアップして再登場!
・「謎のエネルギー」をめぐる、Drワイリーとロックマン達の攻防。
アーケードだけのオリジナルストーリーだ!
・新プレイヤー「デューオ」がプレイヤーキャラクターに参入。
彼の目的は?実力は?すべての謎は、戦いの中で明かされる!
・おなじみの個性あふれるボスキャラクターもバリエーションUP。
新システムの「必殺技」を駆使して立ち向かえ!
ROCKMAN 2 THE POWER FIGHTERS
ロックマン2 ザ・パワーファイターズ
© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
<カプコンソフト情報> 大阪(06) 946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040
名古屋(052)571-0493 広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめて、おかけ間違いのないようにしてください。


STAR GLADIATOR
EPISODE:I
FINAL CRUSADE
スターグラディエイター
© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
本命乱入！
カプコン初のオリジナル3D対戦格闘ゲーム、遂に登場。
闘いの創造力をかきたてる、3つのニューシステムを搭載！
・ボタンの組み合わせで無限の技が繰り出せる「プラズマコンボ」
・簡単操作で一発逆転を狙える「プラズマリバース」
・ワンアクションで前後左右へ素早く動ける「ファストムービングシステム」
決戦。
この熱さは、
次元を超えたスペースバトル
●好評稼働中● CAPCOM FAX通信 FAX:03-5950-4820 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報などの知りたい情報満載 ★24時間いつでも引き出せます。★
株式会社カプコン
<AM販売事業部>
●本　社／〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)

ゲーメスト
合併号 8.30/9.15 1996
No.179
平成8年9月15日号(毎月2回、15日、30日発行)
第11巻第20号通巻179号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区内神田1-11-4☎03(3293)9321
特別定価550円(本体534円)送料148円



雑誌22443-9／15　©SHINSEISHA 1996　Printed in Japan　T1022443090553